

The logo for N-GAGE QD. The 'N' is red, and the 'GAGE' is white. The 'QD' is in a stylized orange font. The background features a large, dark, circular pattern of concentric squares that create a tunnel-like effect.

N·GAGE QD

UPUTSTVO ZA KORISNIKA

NOKIA

CE 168

IZJAVA O USKLAĐENOSTI PROIZVODA Mi, NOKIA CORPORATION izjavljujemo na svoju isključivu odgovornost da je proizvod RH-29 usklađen sa odredbama sledeće Direktive Saveta: 1999/5/EC. Primerak Izjave o usklađenosti proizvoda možete naći na adresi http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/.

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Bez prethodne pismene dozvole društva Nokia zabranjena je reprodukcija, transfer, distribucija ili memorisanje nekog dela ili čitavih sadržaja u ovom dokumentu.

Nokia, Nokia Connecting People, Nokia N-Gage i N-Gage QD su zaštićeni žigovi društva Nokia Corporation. Ostali nazivi proizvoda i firmi koji se pominju u ovom tekstu mogu biti žigovi ili robne marke njihovih vlasnika.

Nokia tune je audio žig kompanije Nokia Corporation.

symbian

This product includes software licensed from Symbian Ltd © 1998-2004. Symbian and Symbian OS are trademarks of Symbian Ltd.



Java™ and all Java-based marks are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc.

Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc.

Stac®, LZS®, ©1996, Stac, Inc., ©1994-1996 Microsoft Corporation. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425.

Other patents pending.

Hi/fn®, LZS®, ©1988-98, Hi/fn. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Part of the software in this product is © Copyright ANT Ltd. 1998. All rights reserved.

m-Router Connectivity Components © 2000-2002 Intuwave Limited. All rights reserved. (www.intuwave.com)

US Patent No 5818437 and other pending patents. T9 text input software Copyright © 1997-2003. Tegic Communications, Inc. All rights reserved.

Nokia vodi politiku kontinuiranog razvoja. Nokia zadržava pravo na izmene i poboljšanja bez prethodne najave ma kog od proizvoda koji su opisani u ovom dokumentu.

Ni u kom slučaju Nokia neće biti odgovorna za ma kakav gubitak podataka ili prihoda ili neku posebnu, slučajnu, posledičnu ili indirektnu štetu ma kako da je prouzrokovana.

Sadržaji ovog dokumenta su dati "kao što jesu". Osim ako to ne zahteva odgovarajući propis, ne daju se nikakve garancije, bilo izričite bilo one koje se podrazumevaju, uključujući, ali ne ograničavajući se na njih, i podrazumevajuće garancije komercijalne pogodnosti i pogodnosti za posebnu svrhu, u odnosu na tačnost, pouzdanost ili sadržaj ovog dokumenta. Nokia zadržava pravo na izmenu ovog dokumenta ili na njegovo povlačenje u svako doba bez prethodne najave.

Raspoloživost posebnih proizvoda može da varira u zavisnosti od područja. Molimo proverite to kod Vama najbližeg prodavca Nokia-e.

Kontrola izvoza

Ovaj uređaj može da sadrži robne proizvode, tehnologije ili softver koji podležu zakonima i propisima za izvoz iz SAD i drugih zemalja. Zabranjeno je preusmeravanje suprotno zakonu.

9311171

Izdanje 2 SR

Sadržaj

RADI SOPSTVENE BEZBEDNOSTI..... 7

Prvi koraci 10

Ubacivanje SIM kartice i baterije.....	10
Punjenje baterije.....	12
Uključivanje igračke konzole.....	12
Tasteri i delovi	13
O ekranu	14
Zaključavanje tastature.....	14
Ubacivanje igračke ili memorijske kartice	14
Vađenje memorijske kartice.....	15
Igranje igre	16
Ušteda energije u toku igranja.....	16
Započinjanje igre za više igrača	16
Menadžer igara - Rad sa igračkim podacima.....	17
Pravljenje rezervnih kopija i rekonstruisanje igračkih podataka (podataka igara).....	17
N-Gage Arena pokretač.....	18
Pre korišćenja N-Gage Arena pokretača	18
Povezivanje na N-Gage Arena	19
Registracija i prijava	19
Ažuriranje N-Gage Arena pokretača	19
Pomoć.....	20
Saveti za efikasnu upotrebu	20

Vaša konzola..... 21

Personalizovanje konzole	21
Prečice u pasivnom režimu.....	21
Osnovni indikatori u pasivnom režimu.....	22
Upravljanje memorijom	23
Pregled utroška memorije	23
Oslobađanje memorije.....	24
Alat memorijska kartica	24
Formatizovanje memorijske kartice	25
Pravljenje rezervne kopije i rekonstruisanje podataka	25
Zaključavanje memorijske kartice.....	25
Kontrola jačine zvuka.....	26

Telefon 27

Pozivanje.....	27
Brzo biranje nekog telefonskog broja.....	28
Uspostavljanje konferencijske veze (mrežni servis)	28
Odgovaranje i odbijanje poziva	28
Poziv na čekanju (mrežni servis)	29
Opcije u toku veze	29
Preusmeravanje poziva (usluga mreže)	30

Dnevnik – Lista poziva i opšti dnevnik.....	30
Lista prethodnih poziva	31
Trajanje poziva.....	31
Cene poziva (mrežni servis)	31
GPRS brojač.....	32
Pregled opšteg dnevnika.....	33
Podešavanja dnevnika	33
SIM imenik i drugi SIM servisi.....	34
Podešavanja.....	35
Promene podešavanja	35
Podešavanja aparata	35
Opšte	35
Pasivni režim	36
Ekran.....	36
Podešavanja poziva.....	36
Podešavanja veze.....	38
O data vezama i pristupnim tačkama.....	38
Kreiranje pristupne tačke	39
Pristupne tačke.....	39
GPRS.....	42
Data poziv.....	42
Datum i vreme.....	42
Bezbednost.....	43
Aparat i SIM	43
Rad sa sertifikatima	45

Zabrana poz. (mrežni servis)	46
Mreža.....	47
Podešavanja proširenja.....	48

Adresar (Imenik) 49

Memorisanje imena i brojeva	
– Formiranje kontakt kartica i njihove izmene	49
Kopiranje imena između SIM kartice	
i memorije konzole	50
Dodavanje tona zvona za kontakt karticu	
ili grupu.....	50
Biranje glasom	51
Dodela nadimka telefonskom broju	51
Pozivanje koristeći nadimak.....	52
Kreiranje kontakt grupa	52
Uklanjanje članova iz grupe	52

Slike 53

Slike – Pregled slika	53
Snimak ekrana	53
Promena podešavanja aplikacije	
Snimak ekrana.....	54
Video plejer	54
Primanje video snimka u sklopu poruke	55

Poruke	56
Pisanje teksta.....	57
Tradicionalni način unosa teksta.....	57
Intuitivni način unosa teksta – Rečnik	58
Kopiranje teksta u klipbord (privremena memorija).....	59
Pisanje i slanje poruka	60
Podešavanja neophodna za razmenu multimedija poruka	62
Podešavanja neophodna za e-mail.....	62
Primljeno- prijem poruka	62
Primanje multimedija objekata.....	63
Primanje logotipa, tonova, vizitkarti, napomena kalendara i podešavanja	63
Primanje servisnih poruka	64
Moji folderi	64
Poštansko sanduče	64
Otvaranje poštanskog sandučeta	65
Preuzimanje e-mail poruka iz pošte.....	65
Brisanje e-mail poruka	66
Raskidanje veze sa poštanskim sandučetom	67
Za slanje – Poruke koje čekaju na slanje.....	67
Pregled poruka na SIM kartici	67
Info servis (usluga mreže)	68
Servisni zahtev editor.....	68

Podešavanja Poruka.....	68
Podešavanja tekstualnih poruka	68
Podešavanja multimedija poruka	69
E-mail podešavanja.....	71
Podešavanja servisnih poruka	73
Podešavanja Info servisa (usluga mreže).....	73
Podešavanja foldera Ostalo	73

Načini rada 74

Promena načina rada	74
Prilagođavanje načina rada	75

Kalendar i Obaveze 77

Formiranje stavki kalendara	77
Pregledi kalendara.....	78
Obaveze – Lista obaveza.....	78

Ekstra 80

Kalkulator	80
Kompozitor.....	80
Konverter – Konvertovanje jedinica mer.....	81
Postavljanje osnovne valute i kursa.....	82
Beležnica.....	82
Sat	83
Postavljanje alarma.....	83
Diktafon	83
Favoriti	84
Dodavanje prečica	84

Veb85

Osnovni koraci za pristup Vebu.....	85
Primanje parametara u okviru tekst poruke.....	85
Ručno unošenje parametara.....	85
Prikaz Markeri	86
Uspostavljanje veze	86
Bezbednost veze	86
Pretraživanje	87
Završetak veze.....	88
Pražnjenje keš memorije.....	88
Podešavanja Veba.....	88

Aplikacije i Menadžer.....89

Napomene u vezi instalisanja aplikacija i softvera	89
Aplikacije (Java™)	90
Instalisanje neke aplikacije.....	90
Glavni prikaz Programi	90
Podešavanja aplikacija	91
Menadžer - instalisanje i uklanjanje softvera.....	91
Instalisanje softvera.....	91
Uklanjanje softvera	92

Komunikacije.....93

Bluetooth veza.....	93
Bluetooth podešavanja	94
Slanje podataka preko Bluetooth veze.....	94
Uparivanje uređaja	95
Primanje podataka preko Bluetooth veze	96
Isključivanje Bluetooth	96
Povezivanje sa računarom preko Bluetooth	96
Korišćenje CD-ROM diska	96

Informacije o bateriji97

Punjenje i pražnjenje.....	97
----------------------------	----

ČUVANJE I ODRŽAVANJE97

DODATNE INFORMACIJE

U VEZI BEZBEDNOSTI.....98

Indeks..... 102

RADI SOPSTVENE BEZBEDNOSTI

Pročitajte ove jednostavne smernice. Njihovo nepoštovanje može da bude opasno ili protivno zakonu. Za više informacija, pročitajte kompletno uputstvo za korisnika.



UKLJUČUJTE KADA JE BEZBEDNO

Ne uključujte aparat ako je zabranjena upotreba bežičnih telefona ili ako njihova upotreba može da prouzrokuje smetnje ili opasnost.



BEZBEDNOST SAOBRAĆAJA JE NA PRVOM MESTU

Pridržavajte se svih lokalnih zakona. U toku vožnje neka Vam ruke budu slobodne za upravljanje motornim vozilom. Vaša prvenstvena briga dok upravljate motornim vozilom treba da je bezbednost saobraćaja.



SMETNJE Svi bežični aparati mogu da budu podložni smetnjama koje utiču na radne karakteristike.



ISKLJUČITE U BOLNICAMA Pridržavajte se svih ograničenja. Isključite aparat u blizini medicinske opreme.



ISKLJUČITE U AVIONU Pridržavajte se svih ograničenja. Bežični aparati mogu da prouzrokuju smetnje u avionu.



ISKLJUČITE PRI TOČENJU GORIVA

Ne koristite aparat na mestima za točenje goriva. Ne koristite ga u blizini goriva ili hemikalija.



ISKLJUČITE U BLIZINI MESTA MINIRANJA

Pridržavajte se svih ograničenja. Ne koristite aparat na mestima gde se odvija miniranje.



UPOTREBLJAVAJTE RAZUMNO

Aparat koristite samo u normalnom položaju onako kako je objašnjeno u dokumentaciji proizvoda. Ne dodirujte nepotrebno antenu.



KVALIFIKOVANI SERVIS Ovaj proizvod smeju da instaliraju ili da popravljaju samo kvalifikovane osobe.



PROŠIRENJA I BATERIJE Upotrebjavajte samo odobrena proširenja i baterije. Ne priključujte nekompatibilne proizvode.



OTPORNOST NA VODU Vaš aparat nije vodootporan. Održavajte ga suvim.





REZERVNE KOPIJE Pravite rezervne kopije ili imajte na papiru sve važne podatke.



PRIKLJUČIVANJE NA DRUGE APARATE

Kod priključivanja na ma koji drugi aparat, pročitajte bezbednosne instrukcije u uputstvu za korisnika datog aparata. Ne priključujte nekompatibilne proizvode.



HITNI POZIVI Proverite da je telefonska funkcija ovog aparata uključena i da je na mreži. Pritisnite  potreban broj puta da obrišete sadržaj na ekranu i da se vratite u početni prikaz na ekranu. Unesite broj službe pomoći, zatim pritisnite . Dajte svoju lokaciju. Ne prekidajte vezu sve dok Vam se to ne dopusti.

O VAŠEM APARATU

Bežični aparat opisan u ovom uputstvu je odobren za upotrebu u EGSM900 i GSM 1800 mrežama. Obratite se svom provajderu servisa za detaljnije informacije o mrežama.

Pri korišćenju fukcija ovog aparata, pridržavajte se svih zakona i poštujujte privatnost i legitimna prava drugih osoba.



Upozorenje: Da bi mogla da se koristi bilo koja funkcija ovog aparata, osim budilnika, aparat mora da bude uključen. Ne uključujte ovaj aparat kada upotreba bežičnog aparata može da prouzrokuje smetnje ili opasnost.

Mrežni servisi

Da biste koristili ovaj telefon neophodna je usluga provajdera bežične telefonije. Rad mnogih funkcije ovog aparata zavisi od funkcija bežične komunikacione mreže. Ove mrežne servise ne nude sve mreže ili je za njihovo korišćenje neophodan poseban dogovor sa provajderom servisa. Od provajdera servisa ćete dobiti dodatna uputstva za njihovo korišćenje kao i način tarifiranja. Neke komunikacione mreže mogu da imaju ograničenja koja utiču na korišćenje mrežnih servisa. Na primer, neke mreže možda ne podržavaju sve karaktere karakteristične za jezik i usluge.

Provajder servisa može da zahteva da se neke funkcije ovog aparata onemoguće ili da se ne aktiviraju. U tom slučaju, one se neće pojavljivati u meniju aparata. Obratite se svom provajderu servisa za detaljnije informacije.

Proširenja, baterije i pinjači

Proverite broj modela svakog punjača pre njegove upotrebe sa ovim aparatom. Ovaj aparat je namenjen za upotrebu sa napajanjem iz ACP-12 i LCH-12.



Upozorenje: Koristite isključivo baterije, punjače i proširenja koja je Nokia odobrila za ovaj dati model. Upotreba bilo kojih drugih tipova može poništiti odobrenje ili garanciju, a može biti i opasna.

Mogućnost nabavke odobrenih proširenja proverite kod svog distributera. Kada isključujete kabl za napajanje bilo kog proširenja, uhvatite i vucite utikač, a ne kabl.

Vaš aparat i njegova proširenja sadrže sitne delove. Držite ih van dohvata dece.

Prvi koraci

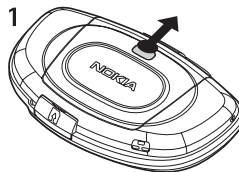
Ubacivanje SIM kartice i baterije



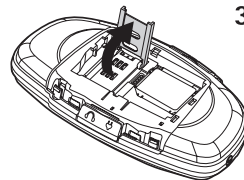
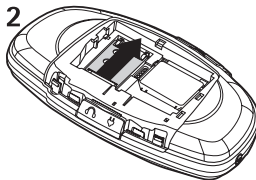
Napomena: Pre skidanja maske uvek isključite napajanje i iskopčajte punjač i svaki drugi aparat. Aparat uvek odlažite i upotrebljavajte sa postavljenim maskama.

Držite sve SIM kartice daleko od dohvata dece. Za mogućnosti i informacije o korišćenju servisa SIM kartice, obratite se svom prodavcu SIM kartice. To može biti provajder servisa, operator komunikacione mreže ili treće lice.

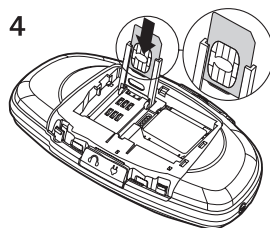
- 1 Sa zadnjom stranom igračke konzole prema sebi, pritisnite dugme za oslobađanje (1) i pogurajte masku u smeru strelice.



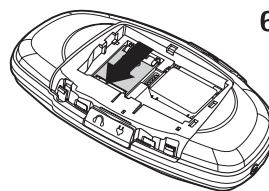
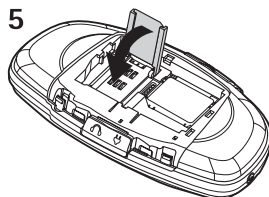
- 2 Da oslobodite držač SIM kartice, pogurajte ga u smeru strelice (2) i otvorite ga (3).



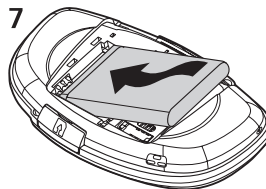
- 3 Ubacite SIM karticu u držač (4). Proverite da je zasečeni deo SIM kartice okrenut ka donjoj strani držača i da je zlatna kontakt površina kartice okrenuta ka konektorima konzole.



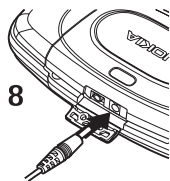
- 4 Zatvorite držač SIM kartice (5) i završite ga (6).



- 5 Ubacite bateriju (7).



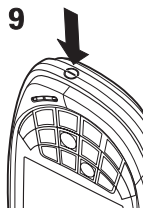
- 6 Vratite zadnju masku.



8

Punjenje baterije

- 1 Otvorite kvačicu označenu sa . Utaknite napojni provodnik u konzolu (8).
- 2 Utaknite punjač u zidnu utičnicu naizmeničnog napona. Indikatorska traka stanja baterije počinje da se kreće. Igračku konzolu možete da koristite u toku punjenja baterije. Ako je baterija potpuno prazna, biće potrebno nekoliko minuta dok se ne prikaže indikator punjenja.
- 3 Kada je baterija potpuno napunjena, indikatorska traka prestaje da se kreće. Isključite punjač prvo iz igračke konzole, pa iz zidne utičnice.



9

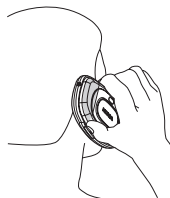
Uključivanje igračke konzole

- Pritisnite i držite glavni prekidač (9).

Ako konzola zatraži PIN kod, ukucajte ga (prikazuje se kao (***)), pa pritisnite OK. PIN kod se obično isporučuje uz SIM karticu.









Ako konzola zatraži šifru blokade, ukucajte je (prikazuje se kao (****)), pa pritisnite OK. Fabrički podešena šifra blokade je **12345**. Vidite "[Aparat i SIM](#)", str. 43.

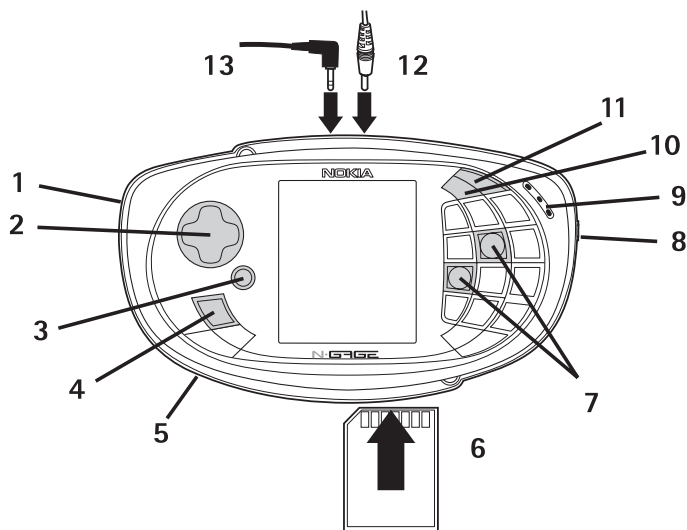
Vaš aparat ima ugrađenu antenu. **Napomena:** Kao i kod svakog drugog radio predajnika, ne dodirujte nepotrebno antenu kada je aparat uključen. Dodirivanje antene utiče na kvalitet veze i može da dovede do rada aparata na višem energetsom nivou nego što bi inače bilo potrebno. Izbegavanjem dodirivanja zone antene u toku rada aparata poboljšava se efikasnost antene i trajanje baterije.





NORMALNI POLOŽAJ: Aparat držite tako da je antena usmerena nagore i preko vašeg ramena.

Tasteri i delovi

- 1 Mikrofon se nalazi na bočnoj strani.
- 2  Kontroler taster za igranje igrica i kretanje.
- 3  OK taster da nešto izaberete, prihvatite ili aktivirate.
- 4  Meni taster otvara glavni Meni.
- 5 Zvučnik (interfonski) se nalazi na zadnjoj strani.
- 6 Ležište, "slot" za memorijske ili igrачke kartice.
- 7  i  su primarni igrачki tasteri.
- 8  Glavni prekidač se nalazi na bočnoj strani.
- 9 Zvučnica.
- 10  "Edit" taster (taster izmene) kada vršite izmene teksta otvara listu opcija, kao što su **Kopiraj**, **Iseci** i **Umetni**.
- 11  "Clear" taster (taster briši) za brisanje teksta ili odabranih stavki.
- 12 Konektor za punjač.
- 13 Konektor za slušalice.



Upozorenje: Korišćenje slušalica može da utiče na sposobnost praćenja zvukova u okruženju. Ne koristite slušalice kada to može da ugrozi vašu bezbednost.






 **Savet!** pritisnite jednom , odaberite **Blokiraj tastaturu** pa pritisnite **OK**.

O ekranu


Na ekranu se može pojaviti manji broj izbledelih, svetlih ili nedostajućih tačkica. Ovo je karakteristično za ovu vrstu displeja. Na nekim displejima mogu postojati tačkice koje su stalno pobuđene ili stalno nepobuđene. To je normalna pojava, a ne znak neispravnosti.

Zaključavanje tastature

Koristite mogućnost blokade, zaključavanja, tastature da sprečite nenamerno pritiskanje tastera.

- **Da zaključate:** U pasivnom režimu, pritisnite  i . Kada su tasteri blokirani, na displeju se prikazuje .
- **Da otključate:** Pritisnite  i .

Ako ste podesili da se igrice startuju automatski i ubacite igračku karticu u konzolu, tastatura se automatski deblokira, otključava.

I kada je aktivirana blokada, zaključavanje tastature, pozivanje programiranog zvučnog broja službe pomoći može biti moguće. Unesite broj službe pomoći i pritisnite .

Ubacivanje igračke ili memorijske kartice

Držite sve igračke i memorijske kartice daleko od dohvata dece.

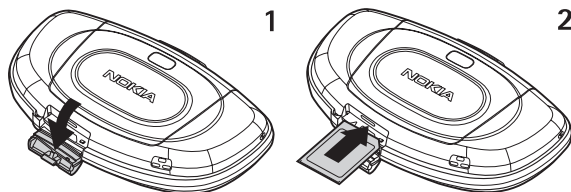
Sa ovim uređajem koristite samo kompatibilne Multimedija kartice (MMC). Drugi tipovi kartica, kao što su Secure Digital (SD), se ne mogu ubaciti u otvor za MMC karticu i nisu kompatibilni sa ovim uređajem. Upotreba nekompatibilne memorijske kartice može da ošteti karticu kao i sam uređaj, a podaci upisani na nekompatibilnu karticu mogu biti oštećeni.


Za svoju igračku konzolu možete kupiti raznovrsne N-Gage igrice. Svaka N-Gage igračka dolazi na zasebnoj igračkoj kartici koja je samo za očitavanje (MMC). Promenljivi (dinamički) podaci igranja, kao što su najbolji rezultati, se upisuju u memoriju igračke

konzole, a ne na N-Gage igračku karticu. U vezi raspoloživosti raznih igara, obratite se svom ovlašćenom Nokia dobavljaču igara ili posetite www.n-gage.com.

Kao dodatni memorijski prostor (za smeštaj podataka) možete nabaviti kompatibilne "fleš" (prepisive) memorijske kartice (MMC). Vidite "Alat memorijska kartica", str. 24.


- 1 Otvorite ležište, "slot", kartice (1).
- 2 Ubacite igračku ili memorijsku karticu (2). Imajte na umu da se ubacivanjem igračke ili memorijske kartice zatvaraju sve aplikacije koje su otvorene u aparatu.
- 3 Zatvorite ležište kartice.




Ako ste ubacili neku igračku karticu, igra se startuje automatski. Takođe, automatski se dodaje i ikonica igre kao poslednja stavka (podmeni) u glavnom Meniju. Podaci upisani u memorijsku karticu su u aplikacijama označeni sa .

Vađenje memorijske kartice



Važno: Ne vaditi memorijsku karticu u toku neke operacije kada ikonica  blinka u gornjem desnom delu ekrana. Vađenje kartice u toku neke operacije može da ošteti memorijsku karticu, samu konzolu kao i podatke koji se nalaze na kartici.

- 1 Pritisnite  i odaberite **Izvadi mem. karticu** (na raspolaganju je jedino ako je neka memorijska kartica već ubačena).




Savet! Ako ne želite da se igra startuje automatski kada se ubaci memorijska kartica sa igrama, idite u **Alatke** → **Podešavanja** → **Aparat** → **Opšte** pa za **Automat. start. igre** postavite **Isključeno**.



Savet! Posetite lokaciju www.n-gage.com za dodatne informacije o postojećim igricama kao i za podešavanja igračkog servisa.



Savet! Da startujete neku igru kada je ubačena igračka kartica, pritisnite  u pasivnom režimu.



2 Sačekajte da se pojavi tekst *Sada se može izvaditi memorijska kartica*, pa izvadite karticu.

Igranje igre

Ubacite igračku karticu; vidite "Ubacivanje igračke ili memorijske kartice", str. 14. Igrica se startuje automatski, čime se i deblokira (otključava) tastatura.




Napomena: Izadište iz igrice pre nego što izvadite igračku karticu iz konzole.

Za igranje možete da koristite osnovne igračke tastere  i . Ostali tasteri se mogu koristiti zavisno od same igre. Pratite uputstva koja dolaze sa datom igrom.



Napomena: Igranje igara troši energiju i vreme autonomije igračke konzole se skraćuje.

Ušteda energije u toku igranja

- Da smanjite osvetljaj ekrana, pritisnite , idite u **Alatke**→ **Podešav.**→ **Aparat**→ **Ekrani**→ **Osvetljaj**. Izaberite **Opcije**→**Promeni**.
- U toku igranja, koristite slušalice za slušanje audio pratnje.
- Isključite Bluetooth kada ga ne koristite.

Započinjanje igre za više igrača

Neke igrice možete da igrate i sa dvoje ili više igrača koji imaju istu igricu u kompatibilnim aparatima. Igra se preko Bluetooth veze. Pre započinjanja igre za više igrača, proverite da li su Bluetooth podešavanja, parametri, uređaja kompatibilni. Vidite "Bluetooth veza", str. 93. Pogledajte uputstva koja ste dobili uz samu igru u vezi detalja o načinu započinjanja igre, različitim nivoima igre, dodatnim mogućnostima itd.



Menadžer igara – Rad sa igračkim podacima

Pritisnite i odaberite **Alatke**→ **Men. igara** da vidite i manipulišete datotekama vezanim za igre. Možete da obrišete datoteke koje Vam više nisu potrebne da oslobodite memoriju ili da pravite rezervne kopije na memorijskoj kartici i da ih sa nje rekonstruišete.

- Da vidite detalje igračke datoteke kao što su tip datoteke i njena veličina, dođite do željene datoteke i odaberite **Opcije**→ **Detalji datoteke**, ili pritisnite i da se krećete po detaljima.
- Dođite do datoteke koju želite da obrišete i odaberite **Opcije**→ **Obriši**.
- Da izmenite izgled Menadžera igara i da odaberete kako će se datoteke u njemu grupisati i razvrstavati, pritisnite **Opcije**→ **Podešavanja**.

Pravljenje rezervnih kopija i rekonstruisanje igračkih podataka (podataka igara)

- Da u memorijsku karticu sačuvate rezervnu kopiju podataka igara iz memorije konzole, dođite do datoteke čiju rezervnu kopiju želite da napravite i odaberite **Opcije**→ **Kopiraj mem. tel.**
- Da rekonstruišete (povratite) podatke igara (igračke podatke) iz memorijske kartice u memoriju igračke konzole, odaberite **Opcije**→ **Rekonst. sa kartice**. Dođite do datoteke koju želite da rekonstruišete i odaberite **Opcije**→ **Rekonstruiši**.



Savet! Igračke datoteke kao što su rekordni rezultati možete da kopirate (da pravite rezervne kopije) u memorijsku karticu pa da ih prebacite u drugi kompatibilni uređaj koristeći funkciju "Rekonstruiši".

Institut zaštite autorskih prava može da sprečava kopiranje, modifikovanje, prenos ili prosleđivanje nekih slika, tonova i melodija zvona i drugog sadržaja.


Opcije u glavnom prikazu Menadžer igara: **Detalji datoteke**, **Obriši**, **Kopiraj mem. tel.**, **Rekonst. sa kartice**, **Markiraj/ Demarkiraj**, **Podešavanja**, **Pomoć** i **Izadi**.

Tipovi igračkih datoteka:
Podaci igre – Datoteke neophodne za igranje neke igre kao što su zvuci, tj. tonska pozadina.
Nastavci igre – Opcione, dodatne, datoteke igre kao što su dodatni nivoi igre.
Korisnički podaci – Datoteke koje se memorišu u toku igre kao što su rekordni rezultati i kontrolne tačke do kojih ste došli.



Savet! Za više informacija o N-Gage Arena okruženju, uključujući igre, događaje i podršku, posetite <http://arena.n-gage.com>.



Savet! Da proverite svoje pristupne tačke, ili da definišete parametre, podešavanja, za neku pristupnu tačku, pritisnite  i odaberite **Alatke** → **Podešavanja** → **Veza** → **Pristupne tačke**.

Zaštićene datoteke su označene kao **Nije prenosivo** u prikazu detalja datoteke i ne mogu se koristiti na drugim uređajima. Datoteke označene kao **Prenosivo** se mogu koristiti i na drugim uređajima.



N-Gage Arena pokretač

N-Gage Arena pokretač je aplikacija koja Vam omogućuje pristup N-Gage Arena društvu, okruženju, i to direktno sa vaše igračke konzole. Članovi društva N-Gage Arena mogu da međusobno komuniciraju, da preuzimaju ekskluzivne sadržaje, da pristupaju sveukupnim tabelama rezultata, da se uključuju u takmičenja, da dobijaju vesti o igri i samom društvu – i još mnogo toga.

Pre korišćenja N-Gage Arena pokretača


Da biste mogli da koristite N-Gage Arena pokretač, potrebno je da se pretplatite na GPRS servis. Za detalje u vezi raspoloživosti i pretplate na GPRS usluge, obratite se svom operatoru mreže ili provajderu. Imajte na umu da se GPRS veza i prenos podataka mogu naplaćivati posebno.

Za ovo je potrebno da je u vašoj igračkoj konzoli definisana neka Internet pristupna tačka (IAP). Podešavanja Internet pristupne tačke možete da dobijete i kao posebnu vrstu tekstualne poruke od svog operatora komunikacione mreže, ili ih možete uneti ručno. Vaša igračka konzola može da sadrži neke Internet pristupne tačke koje je već postavio vaš provajder servisa.

Podešavanja Internet pristupne tačke, kao i WAP, MMS i e-mail podešavanja možete naručiti na veb sajtu N-Gage podrške na adresi <http://support.n-gage.com/>. Podešavanja će Vam biti poslata u igračku konzolu kao tekstualna poruka. Da memorišete podešavanja, pratite instrukcije u poruci. Linkovi do nacionalnih N-Gage veb sajtova na različitim jezicima se nalaze na <http://www.n-gage.com/select.html>.

Povezivanje na N-Gage Arena

N-Gage Arena okruženju možete da pristupite na tri načina:

- Upotrebite N-Gage Arena pokretač svoje igračke konzole. Pritisnite  i odaberite **N-Gage Arena**.
- Upotrebite kompatibilni PC računar. Idite na N-Gage Arena veb sajt na adresi <http://n-gage.com>.
- U toku igranja neke N-Gage Arena igre. Odaberite **N-Gage Arena** iz menija Igre.

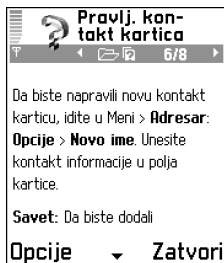
Aplikacija N-Gage Arena pokretač i sam veb sajt Vam omogućavaju pristup svim mogućnostima i aktivnostima koje pruža okruženje N-Gage Arena. Meniji samih igara Vam omogućavaju pristup funkcijama i sadržajima koji su specifični za datu igru.

Registracija i prijava

Da biste mogli da koristite mogućnosti koje pruža N-Gage Arena okruženje, kao i da učestvujete u aktivnostima, potrebno je da se registrujete kao član društva N-Gage Arena. Registraciju i kreiranje svog naloga možete da obavite preko PC računara na veb sajtu ili preko N-Gage Arena pokretača svoje igračke konzole. U toku procesa registracije, tražiće se da odaberete svoje korisničko ime i lozinku. Pošto se registrujete kao član, na N-Gage Arena se prijavljujete koristeći to svoje korisničko ime i lozinku.

Ažuriranje N-Gage Arena pokretača

Novije verzije aplikacije N-Gage Arena pokretač će biti redovno objavljivane. Uvek kada se svojom igračkom konzolom povežete na N-Gage Arena, proverava se da li postoji novija verzija date aplikacije. Ako se pronađe novija verzija, pitaće se da li želite da je preuzmete ili ne. Neke novije verzije aplikacije N-Gage Arena pokretač su neophodne, a neke su opcione, tj. stvar izbora.



Sl. 1

Pomoć u aparatu.

Sl. 2

Prelazak sa jedne aplikacije na drugu

Napomena: Ako odbijete da preuzmete neophodnu noviju verziju, više nećete moći da koristite aplikaciju N-Gage Arena pokretač.



Pomoć

Vaša igračka konzola sadrži i modul Pomoć kojim možete da pristupite iz bilo koje aplikacije tako što ćete odabrati **Opcije**→ **Pomoć**.



Primer: Da vidite uputstva o kreiranju kontakt kartice: započnite sa kreiranjem neke kontakt kartice i odaberite **Opcije**→ **Pomoć**. Dok čitate uputstvo, iz modula Pomoć, na aplikaciju koja je trenutno otvorena u pozadini prelazite pritiskom i držanjem tastera . Istom sadržaju u modulu Pomoć možete da pristupite i ako pritisnete pa odete u **Ekstra**→ **Pomoć**→ **Adresar**→ **Kreiranje kontakt kartice**.

Saveti za efikasnu upotrebu

- Da pređete sa jedne na drugu otvorenu aplikaciju, pritisnite i držite . Vidite sl. 2.



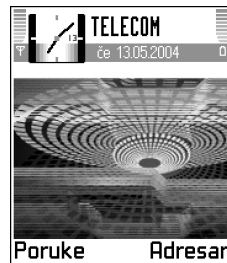
Napomena: Ako ponestaje memorije, konzola će zatvoriti neke aplikacije. Pre zatvaranja aplikacije, konzola memoriše nesačuvane podatke.

- Da neku stavku markirate, dodite do nje i pritisnite istovremeno i .
- Da markirate više stavki, pritisnite i držite i istovremeno pritisnite ili . Pored odabranih stavki se pojavljuje oznaka da su štiklirane. Da prekinete dalje selektovanje stavki, prestanite sa prelistavanjem tasterom , pa zatim otpustite taster . Pošto ste odabrali sve željene stavke, možete ih premestiti ili obrisati.
- U nekim situacijama, kada pritisnete , pojavljuje se kraća lista opcija sa glavnim komandama (opcijama) koje su na raspolaganju u tom prikazu.

Vaša konzola

Personalizovanje konzole


- Da promenite sliku koja se prikazuje kao pozadina u pasivnom režimu rada, idite u **Alatke**→**Podešavanja**→**Aparat**→**Pasivni režim**→**Tapet** pa odaberite **Da**. Vidite sl. 3.
- Da promenite kolor šemu na svojoj konzoli, idite u **Alatke**→**Podešavanja**→**Aparat**→**Ekran**→**Paleta boja**.
- Da promenite prečice koje su dodeljene selektorskim tasterima u pasivnom režimu, idite u **Alatke**→**Podešavanja**→**Aparat**→**Pasivni režim**→**Levi selekt. taster** ili **Desni selekt. taster**. Vidite sl. 3.
- Da promenite vrstu sata koji se prikazuje u pasivnom režimu rada, idite u **Alatke**→**Podešavanja**→**Podešavanja dat. i vrem.**→**Vrsta sata**→**Analogni** ili **Digitalni**.
- Da promenite pozdravnu poruku, sliku ili animaciju, idite u **Alatke**→**Podešavanja**→**Aparat**→**Opšte**→**Pozdrav ili logo**.
- Da promenite šta se prikazuje za skrin sejver, idite u **Alatke**→**Podešavanja**→**Aparat**→**Ekran**→**Skrin sejver**.
- Da promenite tonove zvona i tonove tastature, idite u **Alatke**→**Nač. rada**. Ako je odabrani način rada **Opšti**, umesto naziva načina rada prikazuje se trenutni datum. Vidite "**Načini rada**", str. 74.
- Da nekom prijatelju dodelite posebni ton zvona, idite u **Adresar**. Vidite str. 50.
- Da reorganizujete glavni Meni, u glavnom Meniju odaberite **Opcije**→**Premesti**, **Premesti u folder** ili **Novi folder**. Aplikacije koje ređe koristite možete da premestite u foldere, a one koje koristite češće možete da premestite u glavni Meni.








Sl. 3


Pasivni režim rada.


Prečice u pasivnom režimu


- Da pređete sa jedne na drugu otvorenu aplikaciju, pritisnite i držite .
- Da promenite način rada, pritisnite  pa izaberite način rada.


- Da zaključate tastaturu, pritisnite  i .
- Da startujete neku igru kada je ubačena igračka kartica, pritisnite .
- Da otvorite listu prethodno biranih brojeva, pritisnite .
- Da startujete neku vezu sa Vebom, pritisnite i držite . Vidite "Osnovni koraci za pristup Vebu", str. 85.

Osnovni indikatori u pasivnom režimu

 - Primili ste jednu ili više poruka u folder Primljeno aplikacije Poruke.


 - Primili ste jednu ili više govornih poruka. Vidite "Pozivanje vaše govorne pošte (mrežni servis)", str. 27.




 - Postoje poruke koje čekaju na slanje u folderu Za slanje. Vidite str. 67.


 - Prikazuje se ako je za **Upozorenje na poziv** postavljena opcija **Bez zvona** a za **Zvučni signal poruke** postavljena opcija **Isključeno**. Vidite "Načini rada", str. 74.



 - Tastatura igračke konzole je zaključana. Vidite "Zaključavanje tastature", str. 14.

 - Imate aktiviran alarm. Vidite "Sat", str. 83.


 - Možete da pozivate samo preko linije 2 (usluga mreže).

 - Svi dolazni pozivi su preusmereni na neki drugi broj. Ako posedujete dve telefonske linije, indikator preusmerenja za prvu liniju je  a za drugu liniju . Vidite "Aktivna linija (mrežni servis)", str. 37.

 - Podaci se očitavaju ili upisuju na memorijsku karticu.

 ili  - Slušalice ili adapter za slušni aparat je priključen na konzolu.

 - Aktivna je data veza.  - Aktivna je data veza visokog protoka.

 - Prikazuje se umesto indikatora jačine signala (prikazuje se u gornjem levom uglu ekrana u pasivnom režimu) kada je aktivna GPRS veza. Vidite "GPRS", str. 42.

 - Prikazuje se kada je GPRS veza zadržana, recimo, u toku govornih poziva.

F – Aktivna je faks veza.

⌘ – Aktivna je Bluetooth. Imajte na umu da se u toku prenosa podataka preko Bluetooth veze, prikazuje [⌘]. Vidite "[Bluetooth veza](#)", str. 93.

Upravljanje memorijom

Veliki broj funkcija ove konzole koristi memoriju za smeštanje podataka. Te funkcije uključuju igre, kontakte, poruke, slike i tonove zvona, kalendar i obaveze, dokumenta i preuzete aplikacije. Kolika je količina memorije na raspolaganju zavisi od toga koliko je podataka već sačuvano, uneto, u memoriju konzole.

Kao dodatni medij za čuvanje podataka možete da koristite memorijsku karticu.

Memorijske kartice su prepisive, tj. podatke možete brisati i upisivati. Kada memorija same konzole postaje popunjena, neke datoteke možete da prebacite na memorijsku karticu.



Napomena: Na igračke kartice ne možete upisivati nikakve podatke pošto su one samo za očitavanje. Igračke kartice sadrže podatke preko kojih se ne može upisivati.

Pregled utroška memorije

Da vidite koje vrste podataka imate i igračkoj konzoli, kao i koliko memorije razne grupe zauzimaju, idite u **Alatke**→ **Menadžer** pa odaberite **Opcije**→ **Detalji memorije**→ **Memorija telefona**. Dođite do **Slobodna m.** da biste videli količinu slobodne memorije u igračkoj konzoli.

Ako je u konzolu ubačena memorijska kartica, idite u **Alatke**→ **Memorija** i odaberite **Opcije**→ **Detalji memorije** da biste videli količinu utrošene kao i količinu slobodne memorije na memorijskoj kartici.

Memorijska kartica	
Memorijska kartica:	
0 B	Audio dat.
0 B	Video snimci
0 B	Aplikacije
20 kB	Zauzeta m.
15 MB	Slobodna m.
▲ Zatvori	

Sl. 4

Utrošena memorija memorijske kartice.

Opcije u Memorijska kartica: **Kopiraj mem. apar., Rekonst. sa kartice, Formatizuj karticu, Ime mem. kartice, Postavi lozinku, Promeni lozinku, Ukloni lozinku, Otključaj m. karticu, Detalji memorije, Pomoć i Izadi.**

Oslobađanje memorije


Instalisanje velikog broja igara kao i memorisanje velikog broja slika zauzima veliku količinu raspoložive memorije, i konzola će Vas upozoriti da se raspoloživa memorija smanjuje. Da oslobodite memoriju, prebacite neke igre, slike ili druge podatke na memorijsku karticu. Takođe možete i da obrišete neke podatke kao što su kontakt informacije, napomene u kalendaru, merači poziva, rezultati igara ili neki drugi podaci koji Vam više nisu potrebni. Da podatke obrišete, idite u odgovarajuću aplikaciju.

Ostale stavke koje možete da obrišete da biste oslobodili memoriju:

- Instalisane igre koje Vam više nisu potrebne.
- Poruke iz foldera Primljeno, Nacrti i Poslato u aplikaciji Poruke.
- Preuzete e-mail poruke koje se nalaze u memoriji igračke konzole.
- Sačuvane XHTML ili WML stranice i slike u aplikaciji Slike.




Alat memorijska kartica

Pritisnite  i odaberite **Alatke** → **Memorija**. Memorijsku karticu možete da upotrebite da, recimo, u nju smeštate preuzete igre i aplikacije. Takođe na njoj možete da pravite rezervne kopije sadržaja memorije igračke konzole, i da ga kasnije rekonstruišete, povratite u svoju konzolu. Vidite "Ubacivanje igračke ili memorijske kartice", str. 14 i "Vađenje memorijske kartice", str. 15.

Držite sve memorijske kartice daleko od dohvata dece.



Važno: Ne vaditi memorijsku karticu u toku neke operacije kada ikonica  blinka u gornjem desnom delu ekrana. Vađenje kartice u toku neke operacije može da ošteti memorijsku karticu, samu konzolu kao i podatke koji se nalaze na kartici.

Sa ovim uređajem koristite samo kompatibilne Multimedija kartice (MMC). Drugi tipovi kartica, kao što su Secure Digital (SD), se ne mogu ubaciti u otvor za MMC karticu i nisu kompatibilni sa ovim uređajem. Upotreba nekompatibilne memorijske kartice može da

ošteti karticu kao i sam uređaj, a podaci upisani na nekompatibilnu karticu mogu biti oštećeni.

Formatizovanje memorijske kartice



Važno: Kada se memorijska kartica formatizuje, svi podaci na njoj se trajno gube.

Neke memorijske kartice se isporučuju već formatizovane, a neke zahtevaju formatizovanje. Konsultujte se sa prodavcem da li je potrebno ili ne formatizovati memorijsku karticu pre njene upotrebe.

- Odaberite **Opcije**→ **Formatizuj karticu**. Odaberite **Da** da to potvrdite. Pošto se formatizovanje završi, ukucajte ime za memorijsku karticu i pritisnite **OK**.



Savet!

Da promenite ime memorijske kartice, idite u **Memorijska kartica** i odaberite **Opcije**→ **Ime mem. kartice**.

Pravljenje rezervne kopije i rekonstruisanje podataka

- Da napravite rezervnu kopiju sadržaja memorije vaše igračke konzole na memorijskoj kartici, odaberite **Opcije**→ **Kopiraj mem. apar.**
- Da rekonstruišete (povratite) podatke iz memorijske kartice u memoriju igračke konzole, odaberite **Opcije**→ **Rekonst. sa kartice**.

Zaključavanje memorijske kartice

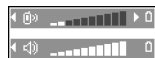
Da svoju memorijsku karticu zaštitite od neovlašćene upotrebe možete postaviti lozinku.

Lozinka se čuva u igračkoj konzoli i nije potrebno da je unosite ponovo kada tu karticu koristite u istoj igračkoj konzoli. Kada želite da memorijsku karticu koristite u nekoj drugoj igračkoj konzoli, od Vas će se zahtevati da unesete lozinku.

- Odaberite **Opcije**→ **Postavi lozinku**, **Promeni lozinku** ili **Ukloni lozinku**. Za svaku od opcija od Vas će se tražiti da unesete i potvrdite lozinku (maksimalno 8 karaktera).



Napomena: Pošto se lozinka ukloni, memorijska kartica je otključana i može se koristiti bez lozinke u drugoj igračkoj konzoli.





Sl. 5
Na navigacionoj traci
se prikazuje koji se
zvučnik koristi.

Otključavanje memorijske kartice

Ako u svoju igračku konzolu ubacite drugu memorijsku karticu koja je zaštićena lozinkom, zahtevaće se da unesete lozinku te memorijske kartice.

- Da otključate karticu, odaberite **Opcije**→ **Otključaj m. karticu**.

Kontrola jačine zvuka

U toku razgovora ili slušanja zvučnog zapisa, pritisnite  ili  da pojačate odnosno da smanjite jačinu zvuka.

Zvučnik Vam omogućava da, na kraćem rastojanju, slušate i govorite a da ne morate da držite konzolu uz uvo, npr. ona može da bude i na obližnjem stolu. Da vidite gde se zvučnik nalazi, vidite "Tasteri i delovi", str. 13.

Da pređete na korišćenje zvučnika u toku aktivne veze, izaberite **Opcije**→ **Aktiviraj zvučnik**. Audio aplikacije kao što su Kompozitor i Diktafon podrazumevano koristi zvučnik kao audio izlaz.







Važno: Ne držite konzolu uz uvo u toku upotrebe zvučnika pošto zvuk može biti prejak.


Da isključite zvučnik u toku aktivnog razgovora ili dok slušate muziku, odaberite **Opcije**→ **Aktiviraj slušalicu**.

Telefon



Pozivanje

- 1 U pasivnom režimu, ukucajte telefonski broj uključujući i pozivni broj područja. Pritisnite  da broj obrišete. Za međunarodne pozive, pritisnite  dva puta za međunarodni prefiks (karakter + zamenjuje pozivni broj za izlaz u međunarodni saobraćaj), zatim ukucajte pozivni broj države, područja bez **0** i telefonski broj pretplatnika.
- 2 Pritisnite taster  da broj pozovete.
- 3 Pritisnite taster  da vezu završite (ili da odustanete od uspostavljanja veze).





Napomena: Pritisak na  će uvek prekinuti vezu čak i ako je druga aplikacija aktivna.




Savet! U pasivnom režimu, pritisnite  da pristupite listi poslednjih 20 brojeva koje ste pozvali ili pokušali da pozovete. Dodite do željenog broja i pritisnite  da taj broj pozovete.

Pozivanje koristeći Adresar



- Pritisnite  i odaberite **Adresar**. Dodite do željenog imena. Ili, ukucajte početna slova imena u polje za pretragu. Prikazuje se lista odgovarajućih kontakata. Da pozovete, pritisnite .

Pozivanje vaše govorne pošte (mrežni servis)

- Da pozovete svoju govornu poštu, pritisnite i držite  u pasivnom režimu. Ukoliko igračka konzola zatraži telefonski broj vaše govorne pošte (koji dobijate od provajdera servisa), ukucajte ga i pritisnite **OK**. Vidite i "Preusmeravanje poziva (usluga mreže)", str. 30. Svaka telefonska linija može da ima zasebni broj govorne pošte; vidite "Aktivna linija (mrežni servis)", str. 37.




Savet!





Da podesite jačinu u toku razgovora/veze, pritisnite  da povećate, odnosno  da smanjite jačinu zvuka.




Savet! Da

promenite broj svoje govorne pošte, pritisnite , idite u **Alatke** → **Govorna pošta** i izaberite **Opcije** → **Promeni broj**. Ukucajte broj (koji ste dobili od provajdera) i pritisnite **OK**.

Brzo biranje nekog telefonskog broja

- 1 Pritisnite  i odaberite **Alatke** → **Brzo bir.** zatim dodelite telefonski broj nekom od tastera za brzo biranje ( - ).  je rezervisan za govornu poštu.
- 2 Idite u **Alatke** → **Podešavanja** → **Poziv** pa za **Brzo biranje** postavite **Uključeno**.
- 3 Da pozovete: U pasivnom režimu, pritisnite i držite odgovarajući taster za brzo biranje dok se ne započne veza.

Uspostavljanje konferencijske veze (mrežni servis)



- 1 Pozovite prvog učesnika.
- 2 Pozovite novog učesnika; izaberite **Opcije** → **Novi poziv**. Ukucajte ili potražite telefonski broj pa pritisnite **OK**. Prvi poziv se automatski stavlja na čekanje.
- 3 Kada dobijete odgovor na novi poziv, uključite prvog učesnika u konferencijsku vezu. Izaberite **Opcije** → **Konferencija**.
 - Da u vezu uključite novog učesnika, ponovite korak 2, zatim izaberite **Opcije** → **Konferencija** → **Dodaj konferenciji**. Konzola podržava konferencijsku vezu do maksimalno šest osoba, uključujući i Vas.
 - Da obavite privatni razgovor sa nekim od učesnika: Izaberite **Opcije** → **Konferencija** → **Privatno**. Dođite do željenog učesnika i pritisnite **Privatno**. Konferencijska veza se zadržava. Drugi učesnici mogu da nastave svoju konferencijsku vezu. Pošto završite privatni razgovor, izaberite **Opcije** → **Dodaj konferenciji** da se vratite u konferencijsku vezu.
 - Da nekog učesnika isključite, izaberite **Opcije** → **Konferencija** → **Isključi učesnika**, zatim dođite do tog učesnika i pritisnite **Izbaci**.
- 4 Da završite aktivnu vezu, pritisnite .




Sl. 6

Konferencijska veza sa dva učesnika.

Odgovaranje i odbijanje poziva

- Da odgovorite na dolazni poziv, pritisnite , a da završite vezu, pritisnite .

- Ako na poziv ne želite da odgovorite, pritisnite . Pozivna strana će čuti tonski signal zauzeća.


Ako su na konzolu priključene kompatibilne slušalice, poziv možete da primete ili odbijate pritiskom tastera na slušalicama.



Ako pritisnete **Tišina**, samo se isključuje zvono. Zatim na poziv možete da odgovorite ili da ga odbijete.



Savet! Ako ste aktivirali funkciju **Preus. poziva** → **Ako je zauzeto** da pozive preusmeravate, recimo na svoju govornu poštu, odbijeni dolazni poziv će takođe biti preusmeren. Vidite "Preusmeravanje poziva (usluga mreže)", str. 30.

Poziv na čekanju (mrežni servis)

Ako ste aktivirali servis poziva na čekanju, mreža će Vas u toku aktivne veze obavestavati o novom dolaznom pozivu. Da ovo promenite, pritisnite  i odaberite **Alatke** → **Podešavanja** → **Podešavanja poziva** → **Poziv na čekanju**: Vidite i str. 37.

- 1 U toku veze, pritisnite  da odgovorite na poziv na čekanju. Prvi poziv se stavlja na čekanje.
Za prelazak sa jedne veze na drugu, pritisnite **Prebaci**.
- 2 Za završetak aktivne veze, pritisnite .

Opcije u toku veze

Mnoge opcije koje možete koristiti u toku aktivne veze su mrežni servisi. Pritisnite **Opcije** u toku aktivne veze za neke od sledećih opcija: **Isključi mikrofona** ili **Uk. mik.**, **Završi aktivni poziv**, **Završi sve pozive**, **Zadrži** ili **Preuzmi**, **Novi poziv**, **Konferencija**, **Privatno**, **Isključi učesnika**, **Odgovori** i **Odbaci**.



Savet! Da tonske odzive svoje igračke konzole podesite različitim okruženjima i prilikama, na primer, kada želite da se konzola ne oglašava, vidite "Načini rada", str. 74.




Savet! DTMF tonske sekvence možete da dodate uz **Telefonski broj** ili u polje **DTMF** neke kontakt kartice.





Savet! Dolazne pozive možete da preusmerite, recimo, na broj svoje govorne pošte.




Savet! Da pogledate listu poslanih poruka, pritisnite  i odaberite **Poruke** → **Poslato**.

Prebaci se, da prelazite sa aktivnog razgovora na poziv na čekanju i obrnuto, **Spoj**, da spojite neki dolazni poziv ili neki poziv na čekanju sa aktivnim pozivom a da se sami isključite iz veze.

Pošalji DTMF, da šaljete DTMF tonske sekvence, kao na primer lozinke ili brojeve bankovnih računa. Ukucajte odgovarajuću DTMF sekvencu ili je potražite u Adresaru. Pritisnite  više puta da dobijete: *, **p** (pauza) ili **w** (čekaj). Pritisnite  da dobijete #. Pritisnite **OK** da sekvencu pošaljete.

Preusmeravanje poziva (usluga mreže)



- 1 Da svoje dolazne pozive preusmerite na neki drugi broj, pritisnite  i odaberite **Alatke** → **Preus. poziva**. Za detaljnije informacije, obratite se svom provajderu.
- 2 Odaberite neku opciju preusmeravanja, na primer, odaberite **Ako je zauzeto** da preusmerite govorne pozive kada je linija zauzeta ili kada odbijete dolazni poziv.
- 3 Izaberite **Opcije** → **Aktiviraj** da aktivirate vrstu preusmeravanja, **Poništi** da izbor isključite, **Proveri status** da proverite da li je preusmeravanje aktivirano ili ne, ili **Poništi sva preus.** da poništite sve vrste preusmeravanja poziva. Vidite "Osnovni indikatori u pasivnom režimu", str. 22.



Napomena: Ne možete imati istovremeno aktivnu zabranu dolaznih poziva i preusmeravanje poziva. Vidite "Zabrana poz. (mrežni servis)", str. 46.





Dnevnik – Lista poziva i opšti dnevnik

Da vidite telefonske pozive, tekstualne poruke ili data veze koje je registrovala vaša igračka konzola, pritisnite , odaberite **Alatke** → **Dnevnik** pa pritisnite . Dnevnik možete da filtrirate tako da pregledate samo jednu vrstu veze, kao i da kreirate kontakt kartice sa podacima iz dnevnika.


Veze sa vašim poštanskim sandučetom, MMS (multimedija) centrom ili XHTML i WML stranicama se prikazuju kao data ili GPRS veze u opštem komunikacionom dnevniku.

Lista prethodnih poziva

Da vidite telefonske brojeve propuštenih, primljenih ili upućenih poziva, pritisnite  i odaberite **Alatke**→ **Dnevnik**→ **Prethodni**. Igračka konzola će registrovati propuštene i primljene pozive jedino ako vaša mreža podržava ovu funkciju, ako je konzola uključena i ako se nalazi unutar zone pokrivanja mreže.


Brisanje lista prethodnih poziva - Da poništite sve liste prethodnih poziva, izaberite **Opcije**→ **Obriši prethodne** u glavnom prikazu Prethodni pozivi. Da obrišete jednu od lista, otvorite željenu listu pa izaberite **Opcije**→ **Obriši listu**. Da obrišete pojedinu stavku, otvorite odgovarajuću listu, dodite do nje pa pritisnite .

Trajanje poziva


Da vidite približno trajanje poziva koji je u toku, pritisnite  i odaberite **Alatke**→ **Dnevnik**→ **Trajanje poz.**



Napomena: Stvarno vreme koje provajder fakturiše za razgovore može da varira u zavisnosti od mogućnosti mreže, zaokruživanja za naplatu, i tako dalje.

Poništavanje merača trajanja poziva - Izaberite **Opcije**→ **Poništi merače**. Za to Vam je neophodna šifra blokade; vidite "Bezbednost", str. 43. Da poništite pojedinačnu stavku, dodite do nje i pritisnite .


Cene poziva (mrežni servis)

Da proverite približnu cenu svog poslednjeg poziva ili troškove svih poziva, pritisnite  i odaberite **Alatke**→ **Dnevnik**→ **Cene poziva**. Cene poziva se prikazuju zasebno za svaku SIM karticu.



Napomena: Stvarni račun za razgovore i usluge provajdera može da varira u zavisnosti od mogućnosti mreže, zaokruživanja računa, poreza i tako dalje.



Savet! Kada u pasivnom režimu vidite obaveštenje o propuštenim pozivima, pritisnite **Prikaži** da pristupite listi propuštenih poziva. Da uzvratite poziv, dodite do broja ili imena, i pritisnite .



Savet! Ako želite da se merač trajanja poziva prikazuje u toku veze, idite u **Alatke**→ **Dnevnik** i odaberite **Opcije**→ **Podešavanja**→ **Prikaži trajanje poz.**→ **Da**.




Glosar: Ograničenje cene poziva – Pozivi se mogu upućivati sve dok se trenutno postavljeno ograničenje, kredit (ograničenje cene poziva) ne premaši a nalazite se u komunikacionoj mreži koja podržava ograničenje cene poziva. U pasivnom režimu i u toku veze prikazuje se iznos preostalih obračunskih jedinica. Kada se obračunske jedinice utroše, na displeju se pojavljuje obaveštenje **Ograničenje troška poziva dostignuto**.

Ograničenje cene poziva koju je odredio provajder

Vaš provajder može da ograniči troškove vaših poziva na određeni iznos tarifnih ili novčanih jedinica. Za informacije o ograničenju troškova i cenama impulsa obratite se svom provajderu. Da biste promenili opciju **Prikaži cene u** neophodan Vam je PIN2 kod; vidite "Bezbednost", str. 43.

Samostalno postavljanje ograničenja cene


- 1 Odaberite **Opcije**→ **Podešavanja**→ **Ogranič. cene poziva**→ **Uključeno**.
- 2 Konzola zahteva da uneste ograničenje u jedinicama mere. Za to Vam je neophodan PIN2 kod. Kada se dostigne ograničenje cene koje ste sami postavili, brojač se zaustavlja na svojoj najvišoj vrednosti i prikazuje se **Poništi sve troškove**. Da biste mogli da pozivate i dalje, idite u **Opcije**→ **Podešavanja**→ **Ogranič. cene poziva**→ **Isključeno**. Za to Vam je neophodan PIN2 kod; vidite "Bezbednost", "Aparat i SIM", str. 43.

Brisanje merača cene poziva – Izaberite **Opcije**→ **Poništi brojače**. Za to Vam je neophodan PIN2 kod; vidite "Bezbednost", "Aparat i SIM", str. 43. Da poništite pojedinačnu stavku, dođite do nje i pritisnite .






Napomena: Kada se utroše sve tarifne (impulsi) ili novčane jedinice, pozivanje jedino zvaničnog broja službe pomoći koji je programiran u aparatu može biti moguće.

GPRS brojač

Da proverite količinu podataka poslatih i primljenih u toku GPRS veza, pritisnite  i odaberite **Alatke**→ **Dnevnik**→ **GPRS brojač**. Na primer, možda za svoje GPRS veze plaćate na osnovu količine poslatih i primljenih podataka.


Pregled opšteg dnevnika

Da otvorite opšti dnevnik, pritisnite , odaberite **Alatke**→**Dnevnik** pa pritisnite . U opštem dnevniku, za svaku komunikaciju možete da vidite ime pošiljaoca i primaoca, telefonski broj, ime provajdera ili pristupnu tačku. Podstavke, kao što su tekstualne poruke poslate u više delova i GPRS veze, upisuju se kao jedna komunikacija.

 **Napomena:** Kada šaljete poruke, aparat može da prikaže obaveštenje "**Poslato**". To znači da je aparat poslao poruku na broj centra za slanje poruka koji je u njemu programiran. To ne znači da je poruka primljena na željenoj prijemnoj strani. Za više detalja u vezi SMS servisa, obratite se svom provajderu.

Filtriranje dnevnika: Odaberite **Opcije**→**Razdvoji**. Dođite do nekog filtera, kriterijuma za razdvajanje, i pritisnite **Izaberi**.


Brisanje sadržaja dnevnika: Da trajno obrišete kompletan sadržaj dnevnika, Listu prethodnih poziva i Izveštaje o dostavi poruka, izaberite **Opcije**→**Obriši dnevnik**. Pritisnite **Da** da to potvrdite.

GPRS brojač i merač veze: Da vidite količinu prenetih podataka, izraženo u kilobajtima, kao i koliko je trajala određena GPRS veza, dođite do te dolazne ili odlazne komunikacije (veze) sa ikonom pristupne tačke  i izaberite **Opcije**→**Vidi detalje**.

Podešavanja dnevnika


Izaberite **Opcije**→**Podešavanja**.

- Trajanje dnevnika** – Stavke, registrovani događaji, ostaju u memoriji igračke konzole postavljeni broj dana posle čega se automatski brišu da se oslobodi memorija.

 **Napomena:** Ako izaberete **Bez dnevnika**, kompletan sadržaj dnevnika, lista prethodnih poziva i izveštaji o dostavi poruka, se trajno brišu.

- U vezi **Trajanje poz.**, **Prikaži cene u**, **Ogranič. cene poziva** vidite delove "Trajanje poziva" i "Cene poziva (mrežni servis)" gore u ovom poglavlju.

Ikonice:

↓ za dolazne,
↑ za odlazne i
 za propuštene komunikacije.



Sl. 7


Opšti dnevnik komunikacija.




Opcije SIM imenika:

Otvori, Pozovi, Nova SIM
adresa, Izmeni, Obriši,
Markiraj/Demarkiraj
Kopiraj u Adresar, Moji
brojevi, SIM podaci,
Pomoć i Izadi.

SIM imenik i drugi SIM servisi




Pritisnite  i odaberite **Alatke**→**SIM imenik** da vidite imena i brojeve telefona koji se nalaze u SIM kartici. U modulu SIM imenik možete da dodajete, menjate ili kopirate brojeve u Adresar, kao i da iz njega pozivate.

Da pristupite dodatnim servisima, uslugama, koje eventualno nudi vaša SIM kartica, pritisnite  i odaberite **Alatke**. Vidite i: "Kopiranje imena između SIM kartice i memorije konzole", str. 50, "Potvrda SIM servisa", str. 45, "Fiksno bir.", str. 44 i "Pregled poruka na SIM kartici", str. 67.



Podešavanja

Promene podešavanja

- 1 Pritisnite  i odaberite **Alatke**→ **Podešavanja**.
- 2 Dodite do neke grupe podešavanja i pritisnite  da je otvorite.
- 3 Dodite do parametra koji želite da promenite i pritisnite .



Podešavanja aparata

Opšte

Automat. start. igre – Da omogućite da se igra automatski startuje kada se u igračku konzolu ubaci igračka kartica (samo za očitavanje), odaberite **Uključeno**.

Jezik aparata – Promena jezika za prikaz ekranskih tekstova utiče i na format datuma i vremena, kao i separatore, na primer, u računanjima. **Automatski**, izbor jezika se vrši na osnovu podataka sa SIM kartice. Po promeni jezika ekranskih prikaza, igračka konzola se restartuje.



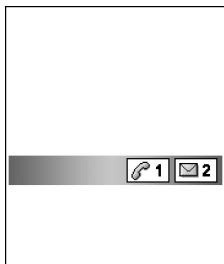
Napomena: Promena opcije **Jezik aparata** ili **Jezik pisanja** odnosi se na sve aplikacije u vašoj igračkoj konzoli i važi sve do ponovne promene.

Jezik pisanja – Ova promena jezika utiče na to koji će karakteri i specijalni karakteri biti na raspolaganju za pisanje teksta i koji će se rečnik koristiti pri intuitivnom načinu unosa teksta.

Rečnik – Da intuitivni način unosa teksta postavite na **Uključeno** ili **Isključeno** za sve editore u igračkoj konzoli. Rečnik intuitivnog unosa teksta nije na raspolaganju za sve jezike.



Sl. 8
Podešavanje osvetljaja ekrana.





Sl. 9 Skrin sejver se menja i prikazuje broj novih poruka ili propuštenih poziva.

Pozdrav ili logo – Pozdravna poruka ili logo se kratko pojavljuju pri svakom uključivanju igračke konzole. Odaberite: **Primarni** da se koristi primarna (podrazumevana) slika, **Tekst** da napišete tekst pozdrava (maksimalno 50 slova) ili **Slika** da izaberete neku sliku ili fotografiju iz **Slike**.

Fabrički podešeno – Neke od opcija i parametara možete da vratite na prvobitne vrednosti. Za to Vam je potrebna šifra blokade. Vidite "**Bezbednost**", "**Aparat i SIM**", str.43. Po resetovanju podešavanja, igračkoj konzoli će možda trebati duže da se uključi. Ovo nema uticaja na dokumenta i datoteke.

Pasivni režim

Tapet – Odaberite **Da** da postavite pozadinsku sliku u pasivnom režimu.

Levi selekt. taster i **Desni selekt. taster** – Da promenite prečice koje se u pasivnom režimu pojavljuju iznad levog  odnosno desnog  selektorskog tastera. Imajte na umu da ne možete imati prečicu za neku aplikaciju koju ste sami instalisali.

Ekran

Osvetljaj – Da promenite osvetljaj ekrana u svetlije ili tamnije.

Paleta boja – Da promenite boje koje se koriste na ekranu, displeju.

Skrin sejver posle – Skrin sejver se aktivira posle isteka podešenog vremena.


Skrin sejver – Izaberite šta se prikazuje na skrin sejver traci: **Datum i vreme** ili **Tekst** koji ste sami napisali.





Podešavanja poziva




Slanje svog broja (mrežni servis) – Da podesite tako da se vaš broj prikazuje (**Da**) ili ne prikazuje (**Ne**) osobi koju pozivate. Ili, ovu opciju može da određuje i sam operator mreže ili provajder kod koga imate pretplatu (**Određuje mreža**).

Poziv na čekanju (mrežni servis) – Odaberite: **Aktiviraj** da mreža aktivira servis poziva na čekanju, **Poništi** da ga mreža deaktivira ili **Proveri status** da proverite da li je funkcija aktivna ili ne.

Auto. pon. biranje – Odaberite **Uključeno** i vaša igračka konzola će posle neuspelog biranja pokušavati još najviše deset puta da uspostavi vezu. Pritisnite  da prekinete automatsko ponovno biranje.

Statistika poziva – Aktivirajte ovu opciju ako želite da konzola na kratko prikazuje približno trajanje i cenu poslednjeg poziva. Da bi se cena prikazivala neophodno je da je **Ogranič. cene poziva** aktivirano za vašu SIM karticu. Vidite "Cene poziva (mrežni servis)", str. 32.

Brzo biranje – Odaberite **Uključeno** i brojeve telefona dodeljene tasterima za brzo biranje ( - ) možete pozivati pritiskom i držanjem odgovarajućeg numeričkog tastera. Vidite i "Brzo biranje nekog telefonskog broja", str. 28.



Odgovor svakim tast. – Odaberite **Uključeno** i dolazni poziv možete primiti kratkim pritiskom bilo kog tastera osim ,  i .



Aktivna linija (mrežni servis) – Ova opcija se prikazuje samo ako SIM kartica podržava dva pretplatnička broja, tj. dve telefonske linije. Odaberite koju telefonsku liniju želite da koristite za upućivanje poziva i slanje tekstualnih poruka. Bez obzira na odabranu liniju, dolazne pozive ćete moći da preuzimate na obe linije.

Da sprečite izbor linije, odaberite **Promena linije**→ **Onemogućiti**, ako to vaša SIM kartica podržava. Da biste promenili ovu opciju, neophodan Vam je PIN2 kod.



Napomena: Nećete moći da pozivate ukoliko odaberete **Linija 2**, a niste pretplaćeni na ovaj mrežni servis.

 **Savet!** Da promenite opcije preusmeravanja poziva, pritisnite  idite u **Alatke**→ **Preus. poziva**. Vidite "Preusmeravanje poziva (usluga mreže)", str. 30.

 **Savet!** Za prelazak sa jedne linije na drugu, pritisnite i držite  u pasivnom režimu.



Glosar: GSM data veza omogućava bržine prenosa podataka do maksimalno 14,4 kbps. **Data veza visokog protoka** (HSCSD, komutirani prenos podataka velikim brzinama) omogućava bržine prenosa do maksimalno 43,2 kbps. **GPRS**, General Packet Radio Servis (Bežični paketni prenos podataka) koristi tehnologiju paketa podataka kojom se sadržaj šalje u paketima podataka preko mreže mobilne telefonije.



Savet! Da naručite WAP, MMS i e-mail podešavanja, kao i podešavanja Internet pristupne tačke za svoju igračku konzolu, posetite veb-sajt na adresi <http://support.n-gage.com>. Linkovi do nacionalnih N-Gage veb-sajtova na različitim jezicima se nalaze na <http://www.n-gage.com/select.html>.



Podešavanja veze

0 data vezama i pristupnim tačkama

Vaša igračka konzola podržava tri vrste veza za prenos podataka: GSM data veza (**D**), GSM data veza visokog protoka (**D***) i GPRS veza (**G**). Vidite i "Osnovni indikatori u pasivnom režimu", str. 22. Za povezivanje na neku pristupnu tačku, neophodna je veza za prenos podataka (data veza). Postoje tri različite klase pristupnih tačaka koje možete definisati:

- MMS pristupna tačka za, recimo, slanje i prijem multimedija poruka,
- pristupna tačka za Veb aplikaciju, za praćenje WML i XHTML stranica, i
- Internet pristupna tačka (IAP) za, recimo, slanje i prijem e-mail poruka.

Proverite sa svojim provajderom koja vrsta pristupne tačke je potrebna za servis kojem želite da pristupite. U vezi mogućnosti i pretplate na servise data veze, data veze visokog protoka i GPRS veze, obratite se svom operatoru komunikacione mreže ili provajderu servisa.

Minimalni parametri neophodni za uspostavljanje data veze

Da unesete grupu najosnovnijih parametara GSM data veze, idite u **Alatke**→ **Podešavanja**→ **Veza**→ **Pristupne tačke** pa odaberite **Opcije**→ **Nova pristup. tačka**. Popunite sledeće: **Nosač podataka:** Data poziv, **Pristupni broj:** dobijate od svog provajdera servisa, **Tip data poziva:** Analogno i **Maks. brzina prenosa:** Automatska.



Napomena: Slanje podataka u HSCSD režimu brže prazni bateriju od standardnih data i govornih poziva pošto igračka konzola češće šalje podatke na mrežu.

Minimalni parametri neophodni za uspostavljanje GPRS veze

Morate se pretplatiti na GPRS servis, usluge. Za detalje u vezi raspoloživosti i pretplate na GPRS usluge obratite se svom operatoru mreže ili provajderu. GPRS veza i prenos podataka mogu da se obračunavaju posebno. Vidite i "GPRS brojač", str. 32.

Idite u **Alatke**→ **Podešavanja**→ **Veza**→ **Pristupne tačke** pa odaberite **Opcije**→ **Nova pristup. tačka**.

Popunite sledeće: **Nosač podataka**: GPRS i **Ime pristupne tačke**: unesite ime koje ste dobili od provajdera. Vidite "Kreiranje pristupne tačke", str. 39.

Kreiranje pristupne tačke



Savet! Parametre pristupne tačke možete primiti kao tekstualnu poruku od nekog provajdera servisa. U vašoj igračkoj konzoli su možda već podešeni parametri neke pristupne tačke. Vidite "Primanje logotipa, tonova, vizitkarti, napomena kalendara i podešavanja", str. 63.

- Da kreirate novu pristupnu tačku, idite u **Alatke**→ **Podešavanja**→ **Veza**→ **Pristupne tačke**.

Ako već imate definisane neke pristupne tačke, da kreirate novu pristupnu tačku, odaberite **Opcije**→ **Nova pristup. tačka**→ **Koristi primarne par.** ili **Koristi postojeće par.**, unesite potrebne izmene pa pritisnite **Nazad** da podešavanja sačuvate.

Pristupne tačke

Započnite popunjavanje podataka, parametara, redom od početka pošto, zavisno od toga koju vrstu veze za prenos podataka odaberete (**Nosač podataka**) i od toga da li je neophodno da unesete **IP adr. mrežnog prol.**, otvaraće se samo određena polja. Pridržavajte se instrukcija koje dobijete od svog provajdera.

Ime konekcije - Dajte deskriptivni naziv konekcije (veze).

Nosač podataka - Zavisno od odabrane data konekcije, na raspolaganju će biti određeni parametri. Popunite sva polja označena kao **Mora biti definis.** ili crvenom zvezdicom. Ostala polja mogu biti ostavljena prazna, osim ako vaš provajder ne zahteva suprotno.



Savet! Program "Settings wizard" koji je deo paketa PC Suite for Nokia N-Gage QD Vam može pomoći u konfigurisanju pristupne tačke i podešavanjima (elektronske) pošte. Možete takođe i kopirati već postojeće parametre, na primer, iz računara u svoju igračku konzolu. Vidite CD-ROM isporučen u okviru paketa proizvoda.

Opcije u Listi pristupnih tačaka: **Izmeni**, **Nova pristup. tačka**, **Obriši**, **Pomoć** i **Izađi**.

Opcije pri izmenama pristupne tačke: **Promeni**, **Napredna podešav.**, **Pomoć** i **Izađi**.



Savet! Vidite i "Podešavanja neophodna za razmenu multimedija poruka", str. 62, "Podešavanja neophodna za e-mail", str. 62 i "Osnovni koraci za pristup Vebu", str. 85.



Glosar: ISDN konekcija, veza, je način uspostavljanja veze za prenos podataka između vaše igračke konzole i pristupne tačke. ISDN veze su digitalne na celom svom putu i kao takve omogućavaju brže priključivanje i veće brzine prenosa podataka od analognih veza.



Napomena: Da biste mogli da koristite vezu za prenos podataka, vaš provajder mora da podržava taj servis i da ga eventualno aktivira za vašu SIM karticu.

Ime pristupne tačke (samo za GPRS) – Ime pristupne tačke je potrebno da bi se mogla uspostaviti veza na GPRS mrežu. APN adresu, ime pristupne tačke, dobijate od svog operatora mreže ili od provajdera.

Pristupni broj (samo za GSM podatke i brzi GSM) – Telefonski broj za biranje pristupne tačke.

Korisničko ime – Korisničko ime je potrebno za uspostavljanje data veze i obično ga dobijate od provajdera. Korisničko ime uglavnom razlikuje velika i mala slova.

Traži lozinku – Ako morate da unosite lozinku pri svakoj prijavi na server, ili ako ne želite da lozinku memorišete u svoju konzolu, odaberite **Da**.

Lozinka – Lozinka je potrebna za uspostavljanje data veze i obično je dobijate od provajdera. Lozinka uglavnom razlikuje velika i mala slova.

Verifikacija autentič. – **Normalna / Bezbedna.**

Početna strana – Zavisno od toga šta podešavate, upišite ili veb adresu ili adresu centra za razmenu multimedija poruka.

IP adr. mrežnog prol. – IP adresa koju koristi dati WAP mrežni prolaz (gejtvej).

Tip data poziva (samo za GSM i GSM visokog protoka) – Definiše se da li konzola koristi analognu ili digitalnu vezu. Ovaj parametar zavisi i od vašeg operatora GSM mreže i od Internet provajdera, pošto neke GSM mreže ne podržavaju određene tipove ISDN veza. Za detaljnije informacije, obratite se svom Internet provajderu.

Maks. brzina prenosa (samo za GSM i GSM visokog protoka) – Ova opcija zavisi od toga šta ste odabrali u okviru **Sesija** i **Tip data poziva**. Ovo Vam omogućava da ograničite maksimalnu brzinu prenosa kada se koristi veza visokog protoka. Veće brzine prenosa mogu biti skuplje, zavisno od provajdera mreže. U toku veze, radna brzina može biti niža, zavisno od uslova u mreži.

Bezbednost veze Odaberite da li će se u vezi koristiti TLS (zaštita transportnog sloja).

Sesija (samo ako je definisana **IP adr. mrežnog prol.**) – **Stalna / Privremena.**

Opcije → Napredni parametri

IP adresa aparata – IP adresa vaše igračke konzole. **Primarni DNS** – IP adresa primarnog DNS servera. **Sekundarni DNS** – IP adresa sekundarnog DNS servera. **Adresa proksi ser.** – IP adresa proksi servera. **Br. porta proksi ser.** – Broj porta proksi servera.



Napomena: Ako je potrebno da unesete ova podešavanja, za odgovarajuće adrese se obratite svom provajderu internet servisa.

Naredna podešavanja se prikazuju ako ste odabrali **Data poziv** za **Nosač podataka** kada ste počeli kreiranje pristupne tačke.

Povratni poziv – Ova opcija omogućava da posle vašeg inicijalnog poziva, server pozove Vas (tzv. kolbek servis). Obratite se svom provajderu za pretplatu na taj servis.

Vrsta povrat. poziva – Za pravilno podešavanje se obratite svom provajderu servisa.

Broj za povratni poz. – Ukucajte telefonski broj za data veze svoje igračke konzole koji koristi server za povratni poziv. Obično je to onaj telefonski broj koji vaša igračka konzola koristi za data veze.

Koristi PPP kompres. – Kada je postavljeno **Da**, prenos podataka je brži, ako to podržava udaljeni (pozvani) PPP server. Ako imate problema u uspostavljanju veze, pokušajte da postavite **Ne**. Obratite se svom provajderu za savet.

Da unesete prijavnu proceduru, odaberite **Koristi prijavnu proc.** → **Da**. Za **Prijavna procedura** unesite skript, niz karaktera, prijavne procedure.

Inicijalizacija mod. (sekvenca za inicijalizaciju modema) – Kontrolise vašu igračku konzolu preko AT modemske instrukcije. Ako je potrebno, unesite karaktere koje odredi operator GSM mreže ili Internet provajder.



Glosar: DNS – Servis imena domena. Ovo je Internet servis koji prevodi imena domena oblika **www.nokia.com** u IP adrese oblika **192.100.124.195**.



Glosar: PPP (Point-to-Point Protocol) – uobičajeni protokol mrežnog softvera koji omogućava da se svaki računar sa modemom i telefonskom linijom direktno priključuje na Internet.

GPRS

Podešavanja GPRS važe se odnose na sve pristupne tačke koje koriste GPRS vezu.

GPRS veza – Ako odaberete **Čim ima signal** a nalazite se u mreži koja podržava GPRS, vaša igračka konzola se prijavljuje na GPRS mrežu i slanje tekstualnih poruka će se obavljati preko GPRS mreže. Takođe je brže i započinjanje samog korišćenja GPRS veze, recimo, za slanje i prijem e-mail poruka. Ako odaberete **Po potrebi**, vaša igračka konzola će koristiti GPRS vezu samo ako startujete neku aplikaciju ili proceduru koja to zahteva. Ako nema GPRS pokrivanja a odabrali ste **Čim ima signal**, konzola će povremeno pokušavati da uspostavi GPRS vezu.

Pristupna tačka – Ime pristupne tačke je potrebno kada želite da svoju igračku konzolu koristite sa računarom kao GPRS modem.

Data poziv

Podešavanja prenosa podataka važe za sve pristupne tačke koje koriste data veze i veze za prenos podataka visokog protoka.

Vreme na vezi – Ako nema razmene podataka, data veza se automatski raskida posle određenog vremenskog perioda. Opcije su **Određuje koris.**, u kom slučaju Vi sami unosite taj period vremena, ili **Neograničeno**.



Datum i vreme



Savet! Vidite i
Podešavanja jezika; str. 35.

Podešavanja datuma i vremena Vam omogućavaju da odredite datum i vreme koje će se koristiti u vašoj igračkoj konzoli kao i da promenite format prikaza datuma i vremena i separatore. Odaberite **Vrsta sata** → **Analogni** ili **Digitalni** da promenite vrstu sata koji se prikazuje u pasivnom režimu. Odaberite **Autom. ažuriranje vr.** ako želite da mobilna mreža ažurira vreme, datum i vremensku zonu vaše igračke konzole (mrežni servis).



Napomena: Da bi se opcija **Autom. ažuriranje vr.** aktivirala, igračka konzola se restartuje.



Bezbednost

Aparat i SIM

PIN kod (4 do 8 cifara) štiti vašu SIM karticu od neovlašćenog korišćenja. PIN kod se obično isporučuje uz SIM karticu. Posle tri uzastopna pogrešna unosa PIN koda, PIN kod se blokira i potrebno ga je odblokirati da biste mogli da ponovo koristite SIM karticu. Vidite informacije o PUK kodu u ovom delu.



PIN 2 kod (4 do 8 cifara) se isporučuje uz neke SIM kartice, i neophodan je za pristup određenim funkcijama kao što su merači troška poziva.

Šifra blokade (5 cifara) se može koristiti da se zaključa igračka konzola i tastatura, kako bi se sprečila neovlašćena upotreba. Fabrički podešena šifra blokade je **12345**. Promenite šifru blokade kako biste sprečili neovlašćeno korišćenje svoje igračke konzole. Novu šifru čuvajte u tajnosti i na bezbednom mestu, dalje od svoje igračke konzole.

PUK i PUK 2 kodovi (8 cifara) su neophodni za promenu blokiranog PIN odnosno PIN2 koda. Ako ove kodove niste dobili sa SIM karticom, obratite se operatoru mreže čiju karticu imate u svojoj igračkoj konzoli.

PIN kod zahtev – Kada je aktiviran PIN kod zahtev, igračka konzola zahteva njegovo unošenje pri svakom uključivanju. Deaktiviranje PIN kod zahteva nije dopušteno kod nekih SIM kartica.

PIN kod / PIN2 kod / Šifra blokade – Šifru blokade, PIN kod i PIN2 kod možete da promenite. Ovi kodovi mogu da sadrže samo cifre **0** do **9**.

 **Savet!** Da igračku konzolu blokirate ručno, pritisnite . Otvara se lista komandi. Odaberite **Blokiraj aparat**.

Opcije u prikazu Fiksno biranje: **Otvori, Pozovi, Novo ime, Izmeni, Obriši, Dodaj u Adresar, Dodaj iz Adresara, Nađi, Markiraj/ Demarkiraj, Pomoć i Izadi.**

Izbegavajte korišćenje pristupnih kodova sličnih brojevima za slučaj nužde, kako biste sprečili njihovo nenamerno biranje.

Vreme autoblokade – Možete da podesite vreme autoblokade, tj. period posle kojeg se igračka konzola automatski blokira i može se dalje koristiti samo ako se unese ispravna šifra blokade. Unesite vrednost kašnjenja u minutima ili odaberite **Isključeno** da isključite vreme kašnjenja autoblokade.

- Da svoju igračku konzolu deblokirate, unesite šifru blokade.




Napomena: I kada je aparat zaključan, pozivanje programiranog zvaničnog broja službe pomoći može biti moguće. Da biste uputili hitni poziv kada se aparat nalazi u oflajn načinu rada, potrebno je da unesete šifru za deblokadu i da aparat prebacite u neki način rada sa mogućnošću telefoniranja pre upućivanja bilo kojeg poziva, uključujući i poziv broja službe pomoći.

Provera promene SIM – Možete podesiti svoju igračku konzolu da zahteva šifru blokade kada se ubaci nova, nepoznata SIM kartica. Igračka konzola pravi listu SIM kartica koje se prepoznaju kao vlasnikove kartice.

Fiksno bir. – Imate mogućnost da ograničite odlazne pozive samo na odabrane brojeve, ukoliko to vaša SIM kartica podržava. Za to Vam je potreban PIN2 kod. Kada je ova funkcija aktivirana, možete pozivati samo brojeve koji se nalaze u listi fiksnog biranja ili brojeve koji imaju jednu ili više istih početnih cifara kao neki broj u listi.



Napomena: I kada se koriste zaštitne funkcije koje ograničavaju pozive (kao što su ograničenje poziva, zatvorena grupa korisnika i fiksno biranje), pozivanje zvaničnog broja službe pomoći koji je programiran u aparatu može biti moguće.

Da vidite listu brojeva za fiksno biranje, pritisnite  pa odaberite **Alatke** → **Fiksno bir.** Da dodate nove brojeve u listu fiksnog biranja, odaberite **Opcije** → **Novo ime** ili **Dodaj iz Adresara**.


Zatvorena grupa kor. (mrežni servis) – Da definišete grupu osoba koju jedinu možete pozivati i samo od nje primati pozive: **Primarno** da aktivirate onu grupu koja je ugovorena

sa operatorom mreže, **Uključeno** da koristite neku drugu grupu (neophodno je da znate indeksni broj grupe), ili **Isključeno**.

Potvrda SIM servisa (mrežni servis) – Da podesite svoju igračku konzolu da prikazuje potvrdu kada koristite neku uslugu, servis SIM kartice.

Rad sa sertifikatima

Digitalni sertifikati nisu garancija zaštite, oni služe samo da potvrde, verifikuju, poreklo softvera.

U glavnom prikazu Rad sa sertifikatima, možete videti listu sertifikata ovlastilaca koji su memorisani u vašoj igračkoj konzoli. Pritisnite  da, ako ih ima, vidite listu ličnih sertifikata.

Digitalne sertifikate treba koristiti kada želite da se povežete na neki onlajn bankarski servis ili lokaciju, ili na udaljeni server da biste sproveli operacije koje podrazumevaju prenos poverljivih podataka, ili kada želite da umanjite rizik od virusa i drugog štetnog softvera i da se uverite u autentičnost nekog softvera kada ga preuzimate i instalirate.



Važno: Imajte na umu da, mada upotreba sertifikata značajno smanjuje rizike daljinskog povezivanja i instalisanja softvera, sertifikati moraju biti ispravno korišćeni da bi se iskoristila prednost povećane zaštite. Samo postojanje sertifikata ne pruža nikakvu zaštitu; odgovarajuća funkcija (upravljač sertifikata) mora da sadrži ispravne, autentične ili proverene sertifikate da bi se ostvarila povećana zaštita. Sertifikati su vremenski ograničeni. Ako se prikaže upozorenje "Sertifikat je istekao" ili "Sertifikat nije važeći", mada bi trebalo da je ispravan, proverite da li su u aparatu postavljeni tačan datum i tačno vreme.



Glosar: Digitalni sertifikati se koriste za proveru porekla XHTML ili WML strana i instalisanog softvera. Međutim, oni mogu biti pouzdani samo ako se za poreklo sertifikata zna da je autentično.

Pregled detalja sertifikata – provera autentičnosti

U autentičnost nekog WAP gejtveja (mrežnog prolaza) ili nekog servera možete biti sigurni samo kada su identitet ("potpis") i period važenja sertifikata nekog gejtveja ili servera provereni.

Opcije u glavnom prikazu
Rad sa sertifikatima:
**Detalji sertifikata, Obriši,
Podeš. prihvatanja,
Markiraj/Demarkiraj,
Pomoć i Izadi.**

Na displeju igračke konzole bićete obavešteni: ako identitet servera ili mrežnog prolaza (gejtveja) nije autentičan ili ako ne posedujete pravilni sigurnosni sertifikat u svojoj igračkoj konzoli.

Da proverite detalje sertifikata, dođite do sertifikata i odaberite **Opcije**→ **Detalji sertifikata**. Kada otvorite detalje sertifikata, modul za rad sa sertifikatima proverava valjanost sertifikata i može se pojaviti jedno od narednih obaveštenja:

- **Sertifikat nije prihvaćen** – Niste podesili nijednu aplikaciju da koristi (prihvata) dati sertifikat. Pogledajte naredno poglavlje "Promena podešavanja prihvatanja sertifikata ovlastioca".
- **Sertifikat istekao** – Period važnosti datog sertifikata je istekao.
- **Sertifikat još uvek ne važi** – Period važnosti odabranog sertifikata još nije započeo.
- **Sertifikat oštećen** – Sertifikat je neupotrebljiv. Obratite se izdavaocu sertifikata.

Promena podešavanja prihvatanja sertifikata ovlastioca



Važno: Pre izmena bilo kojih parametara sertifikata, morate se uveriti da zaista možete prihvatiti i verovati u vlasnika sertifikata kao i da sertifikat zaista pripada naznačenom vlasniku.

Dođite do sertifikata ovlastioca i odaberite **Opcije**→ **Podeš. prihvatanja**. Zavisno od sertifikata, prikazuje se lista aplikacija koje mogu da koriste odabrani sertifikat. Na primer: **Veb: Da** – sertifikat je u stanju da verifikuje sajtove. **Menadžer aplikacija: Da** – sertifikat je u stanju da verifikuje poreklo novog softvera. **Internet: Da** – sertifikat je u stanju da verifikuje e-mail servere i servere sa slikama.



Zabrana poz. (mrežni servis)

Zabrana poziva Vam pruža mogućnost ograničenja prijema i upućivanja poziva vašom igračkom konzolom. Za ovo Vam je neophodna šifra zabrane poziva (barring password) koju dobijate od svog provajdera.

- Dođte do neke od opcija zabrane poziva i odaberite **Opcije**→ **Aktiviraj** da od mreže zahtevate da aktivira zabranu poziva, **Poništi** da odabranu zabranu poziva isključite, ili **Proveri status** da proverite da li su pozivi zabranjeni ili ne.
- Odaberite **Opcije**→ **Poništi sve zabrane** da poništite sve aktivne zabrane poziva.
- Odaberite **Opcije**→ **Promeni šifru zab.** da promenite šifru zabrane poziva.



Napomena: I kada su pozivi ograničeni, pozivanje određenih zvaničnih brojeva službe pomoći može biti moguće.



Napomena: Ograničenje poziva i preusmerenje poziva ne mogu biti aktivni istovremeno.

Vidite "Preusmeravanje poziva (usluga mreže)", str. 30 ili "Fiksno biranje", str. 44.

Imajte na umu da se zabrana poziva odnosi na sve pozive, uključujući i veze za prenos podataka.



Mreža


Izbor operatora - Odaberite **Automatski** da podesite konzolu da traži i odabere neku od raspoloživih mreža, ili odaberite **Ručno** da ručno birate mrežu ili liste mreža. Ako se veza sa ručno odabranom mrežom prekine, igračka konzola će upozoriti tonskim alarmom greške i tražiti da ponovo izaberete neku mrežu. Izabrana mreža mora da ima roming sporazum sa vašom matičnom mrežom, tj. sa operatorom čija se SIM kartica nalazi u vašoj igračkoj konzoli.


Prikaz inf. o ćeliji - Odaberite **Uključeno** da podesite svoju igračku konzolu tako da Vas obaveštava kada se koristi u celularnoj mreži koja se bazira na MCN (mikro celularna mreža) tehnologiji i da aktivirate prijem info poruka.



Glosar: Roming sporazum - Sporazum između dva ili više provajdera komunikacione mreže kojim se omogućava korisnicima jednog provajdera korišćenje usluga ostalih provajdera.

Indikatori u pasivnom režimu:

 - prikljuène su slušalice.

 - prikljuèen je adapter za slušni aparat.



Podššavanja proširenja

Koristi se proširenje - Odaberite ono proširenje koje trenutno koristite.

Slušalice / Adapter za slušni ap./ Adapt. za gluvoneme/ Hendsfri - Odaberite **Primarni naèin rada** da odaberete naèin rada koji èe se automatski aktivirati kada na igraèku konzolu prikljuèite odreèeno proširenje. Vidite "Naèini rada", str. 74. Odaberite **Automatski odgovor** da podesite igraèku konzolu da automatski odgovara na dolazni poziv posle pet sekundi. Ako je Upozorenje na poziv postavljeno na **Jedan pisak** ili **Bez zvona**, automatsko primanje poziva se ne može aktivirati.



Adresar (Imenik)

Možete da dodajete ličnu melodiju zvona, nadimak (glasovnu komandu) ili minijaturu u kontakt karticu. Možete i da formirate grupe kontakata što Vam omogućava slanje tekstualne ili e-mail poruke većem broju primalaca istovremeno. Primljene kontakt podatke (vizitkarte) možete da dodajete u svoj imenik Adresara. Vidite "[Primanje logotipa, tonova, vizitkarti, napomena kalendara i podešavanja](#)", str. 63.





Napomena: Kontakt podaci, informacije, se mogu slati i primati samo od kompatibilnih aparata.



Savet! Kontakte iz brojnih modela Nokia telefona možete da prebacite u svoju igračku konzolu koristeći aplikaciju Data Import iz programskog paketa PC Suite for Nokia N-Gage QD. Za uputstva pogledajte pomoć u paketu PC Suite.

Memorisanje imena i brojeva – Formiranje kontakt kartica i njihove izmene

- 1 Pritisnite  i odaberite **Adresar** pa zatim odaberite **Opcije** → **Novo ime**.
- 2 Popunite polja koja želite i pritisnite **Urađeno**.
- **Da uneste izmene u kontakt karticu**, u imeniku Adresara, dođite do željene kontakt kartice i pritisnite . Da izmenite sadržaj kartice, odaberite **Opcije** → **Izmeni**.
- **Da obrišete kontakt karticu**, u imeniku Adresara, dođite do željene kontakt kartice i pritisnite **Opcije** → **Obriši**.
- **Da kontakt kartici dodate minijaturu**, otvorite kontakt karticu, odaberite **Opcije** → **Izmeni** pa zatim odaberite **Opcije** → **Dodaj minijaturu**. Kada Vas dati kontakt poziva, prikazuje se odgovarajuća minijatura.

Opcije imenika Adresara:
Otvori, Pozovi, Kreiraj poruku, Novo ime, Izmeni, Obriši, Dupliraj, Dodaj grupi, Pripada grupama, Markiraj/Demarkiraj, Pošalji, Podaci, Pomoć i Izadi.

Opcije u toku izmena kontakt kartice: **Dodaj minijaturu / Ukloni minijaturu, Dodaj podatak, Obriši podatak, Izmeni naziv pod., Pomoć i Izadi.**

Savet! Vidite "[Slide](#)", str. 53 za više informacija o memorisanju slika.



Savet! Da pošaljete kontakt podatke, u imeniku Adresara, dodite do kartice koju želite da pošaljete. Odaberite **Opcije** → **Pošalji** → **Kao SMS**, **Kao e-mail** (na raspolaganju jedino ako su postavljena pravilna podešavanja, parametri, za e-mail) ili **Kao Bluetooth**. Vidite poglavlje "Poruke", kao i "Slanje podataka preko Bluetooth veze", str. 94.



Savet! Brzo biranje je brzi način biranja brojeva koje često pozivate. Osam telefonskih brojeva može imati dodeljene tastere za brzo biranje. Vidite "Brzo biranje nekog telefonskog broja" na str. 28.

- Da sliku dodate u kontakt karticu, otvorite karticu pa pritisnite da otvorite prikaz Slike (). Da sliku dodate, odaberite **Opcije** → **Dodaj sliku**.

Kopiranje imena između SIM kartice i memorije konzole

- Da kopirate imena i brojeve iz SIM kartice u memoriju igračke konzole, pritisnite i odaberite **Alatke** → **SIM imenik**. Odaberite ime(na) koje želite da kopirate pa izaberite **Opcije** → **Kopiraj u Adresar**.
- Da kopirate broj telefona, faksa ili pejdžera iz Adresara u svoju SIM karticu, pređite u Adresar, otvorite kontakt karticu. Dodite do željenog broja pa odaberite **Opcije** → **Kopiraj u SIM imenik**.

Dodavanje tona zvona za kontakt karticu ili grupu

Kada Vas ta osoba ili član grupe zove, vaša igračka konzola se oglašava izabranim tonom zvona (ako se broj pozivaoca šalje sa pozivom i ako ga vaša igračka konzola prepozna).

- 1 Pritisnite da otvorite kontakt karticu ili idite u listu grupa i odaberite kontakt grupu.
- 2 Izaberite **Opcije** → **Ton zvona**. Otvara se lista tonova zvona.
- 3 Dodite do tona zvona koji želite da koristite za kontakt ili grupu, pa pritisnite **Izaberi**.
- Da ton zvona uklonite, odaberite **Primarni ton** iz liste tonova zvona.



Napomena: Igračka konzola za pojedinačne kontakte koristi ton zvona koji je najskorije dodeljen. Tako, ako prvo promenite ton zvona za grupu pa zatim za pojedinca iz te grupe, koristiće se ton odabran za nju kao pojedinca.

Biranje glasom

Telefonski broj možete pozvati i izgovaranjem nadimka (glasovne komande) koji je dodat kontakt kartici. Nadimak može da bude bilo koja jedna ili više izgovorenih reči.

Pre upotrebe glasovnih komandi imajte na umu:


- Glasovne komande ne zavise od jezika. One zavise od glasovnih karakteristika govornika.
- Ime morate izgovoriti upravo onako kako ste to uradili pri snimanju.
- Glasovne komande su osetljive na ambijentalnu buku. Glasovne komande snimajte i koristite u okruženju bez buke.
- Veoma kratka imena nisu pogodna. Koristite duža imena i izbegavajte upotrebu sličnih za različite brojeve telefona.



Napomena: Korišćenje glasovnih komandi može da bude teško u bučnim sredinama ili u hitnim slučajevima, zato se nemojte oslanjati isključivo na biranje glasom u svim situacijama.

Dodela nadimka telefonskom broju

Može se imati samo jedan nadimak (glasovna komanda) po kontakt kartici. Nadimke (glasovne komande) možete imati za najviše 25 brojeva telefona.

- 1 U imeniku Adresara, otvorite kontakt karticu kojoj želite da dodate, dodelite, nadimak (glasovnu komandu).
- 2 Dodite do broja kojem želite da dodelite nadimak i odaberite **Opcije** → **Dodaj gl. komandu**.
- 3 Pritisnite **Start** da snimite nadimak (glasovnu komandu). Posle signala za početak, razgovetno izgovorite reč(i) koju želite da snimite kao nadimak. Sačekajte da konzola reprodukuje snimljeni nadimak (glasovnu komandu) i da ga memoriše. Simbol  se prikazuje pored datog broja u kontakt kartici i označava da joj je dodeljen nadimak (glasovna komanda).



Primer: Za nadimak možete da koristite ime osobe, na primer "Jovanov mobilni".



Savet! Da vidite listu nadimaka koje ste definisali, u imeniku Adresara odaberite **Opcije** → **Podaci** → **Glasovne komande**.




Savet! Da reprodukujete, izmenite ili obrišete nadimak, otvorite kontakt karticu, dodite do broja sa nadimkom (označen je sa ☎) i odaberite **Opcije**→ **Glasovne komande**. Zatim odaberite **Preslušaj**, **Promeni** ili **Obriši**.



Sl. 10
Kreiranje kontakt grupe.

Pozivanje koristeći nadimak



Nadimak (glasovnu komandu) morate da izgovorite upravo onako kako ste to uradili pri snimanju.

- 1 U pasivnom režimu, pritisnite i držite taster . Čuće se kratki zvučni signal i pojaviće se tekst *Sada govori*.
- 2 Pri pozivanju izgovaranjem nadimka (glasovne komande), koristi se (interfonski) zvučnik. Držite konzolu u kratkom rastojanju i razgovetno izgovorite nadimak (glasovnu komandu).
- 3 Konzola reprodukuje originalni nadimak, prikazuje ime i broj i bira broj prepoznatog nadimka.
- Ako konzola reprodukuje pogrešni nadimak, ili ako želite da pokušate ponovo biranje glasom, pritisnite **Ponovi**.



Napomena: Biranje glasom se ne može koristiti dok je aktivna data ili GPRS veza.

Kreiranje kontakt grupa

- 1 U imeniku Adresara pritisnite  da otvorite listu grupa.
- 2 Izaberite **Opcije**→ **Nova grupa**.
- 3 Napišite ime za grupu ili koristite podrazumevano ime, **Grupa**, pa pritisnite **OK**.
- 4 Otvorite željenu grupu i odaberite **Opcije**→ **Dodaj članove**.
- 5 Dodite do nekog imena i pritisnite  da ga markirate. Da pojedinačno dodate više članova, ovaj korak ponovite za svaki kontakt koji želite da dodate.
- 6 Pritisnite **OK** da jedan ili više kontakata dodate u grupu.

Uklanjanje članova iz grupe

- 1 U listi Grupe, otvorite onu grupu koju želite da izmenite.
- 2 Dodite do kontakta, imena, i odaberite **Opcije**→ **Ukloni iz grupe**.
- 3 Pritisnite **Da** da kontakt uklonite iz grupe.

Slike



Slike – Pregled slika

Slike mogu biti snimci ekrana, mogu biti primljene u okviru multimedija ili grafičke poruke, kao prilog e-mail poruke ili primljene preko Bluetooth veze. Kada sliku primite u folder Primljeno, potrebno je da je sačuvate u memoriju konzole ili u memorijsku karticu. Grafike, vinjete, koje primite u okviru neke grafičke poruke možete da sačuvate u folder Graf. poruke.

- 1 Pritisnite i odaberite **Ekstra** → **Slike**. Pritisnite ili za prelazak sa jedne memorijske markice na drugu. Da prelistate slike, pritisnite i .
- 2 Pritisnite da otvorite sliku. Kada je slika otvorena, u vrhu ekrana vidite ime slike kao i broj slika u tom folderu.

Priče sa tastature

- Rotiraj: - suprotno od smera kazaljke na satu, - u smeru kazaljke na satu.
- Skroluj: - gore, - dole, - levo, - desno.
- Zumiraj: - uvećaj, - umanji, a pritisnite i držite za povratak u normalni prikaz.
- Vidi: - prelazak između punog ekrana i normalnog prikaza.



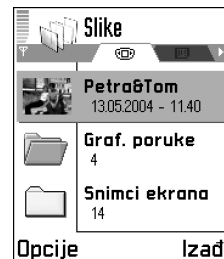
Savet! Slike možete da šaljete kompatibilnim uređajima koristeći razne vrste servisa razmene poruka.



Snimak ekrana

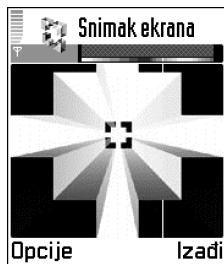
Možete praviti snimke sadržaja ekrana svoje igračke konzole. Aplikacija Snimak ekrana radi u pozadini i pravi snimke sadržaja ekrana kada pritisnete određenu kombinaciju tastera.

Opcije u Slike: **Otvori**, **Pošalji**, **Prenosač slika**, **Obriši**, **Premesti u folder**, **Novi folder**, **Markiraj**, **Demarkiraj**, **Preimenuj**, **Vidi podatke**, **Dodaj u:** **Favoriti**, **Ažuriraj** **minijature**, **Pomoć** i **Izadi**.



Sl. 11

Glavni prikaz Slike.






Sl. 12

Snimak ekrana.

Opcije u glavnom prikazu:
Otvori, Obriši, Izmeni ime
v. klipsa, Pošalji, Dodaj u:
Favoriti, Premesti u
karticu / Premesti u
telefon, Podešavanja i
Izadi.

Imajte na umu da se ubacivanjem igračke ili memorijske kartice zatvaraju sve aplikacije koje su otvorene u aparatu. Ako želite da napravite snimak ekrana iz neke igre, prvo ubacite igračku karticu a zatim otvorite aplikaciju "Snimak ekrana".

- 1 Pritisnite  i odaberite **Ekstra** → **Snimak ekrana**.
- 2 Odaberite **Opcije** → **Ostavi aktivno**. Aplikacija se gubi sa ekrana. Aplikacija Snimak ekrana ostaje aktivna (u pozadini). Ona nema uticaja ni na jednu aplikaciju koju pokrenete, a omogućava Vam da napravite snimak sadržaja ekrana u svakom momentu, recimo, dok igrate neku igricu.
- 3 Pritisnite  +  da napravite snimak ekrana. Snimci ekrana se automatski memorišu u **Slike**.



Napomena: Ako ponestaje memorije, konzola će zatvoriti neke aplikacije. Pre zatvaranja aplikacije, konzola memoriše nesačuvane podatke.


Promena podešavanja aplikacije Snimak ekrana

Izaberite **Opcije** → **Podešavanja**.


- **Snimak ekrana sa** - Odaberite kombinaciju tastera za snimak ekrana.
- **Ime foldera, Ime snimka ekrana, Kvalitet snimka ek.**
- **Koristi primarno ime** - Odaberite **Da** ako želite da sliku sačuvate pod imenom koje ste odredili u okviru opcije **Ime snimka ekrana**. Odaberite **Ne** da za svaki snimak dajete pojedinačno ime (ime koje ste odredili u okviru opcije **Ime snimka ekrana** se prikazuje kao primarno, podrazumevano).



Video plejer

Pritisnite  pa odaberite **Ekstra** → **Video pl.** da reprodukujete video snimke iz memorije konzole ili sa memorijske kartice.

Video plejer podržava datoteke koje imaju nastavke .3gp i .nim. Imajte u vidu da možda nisu podržane sve varijante ovih formata datoteka.

- Da **pustite video snimak**, dodite do njega i pritisnite  ili odaberite **Opcije**→ **Otvori**.
- Da **pošaljete video snimak**, dodite do video snimka koji želite da pošaljete i odaberite **Opcije**→ **Pošalji**→ **Kao multimedija**, **Kao e-mail** ili **Kao Bluetooth**. Odaberite primaoca. Video snimak se prebacuje u folder Za slanje. Pošto je maksimalna veličina multimedija poruke 95 kB, dužina snimljenog video zapisa je ograničena na 95 kB, što je obično oko 15 sekundi.
- Da uključite ili isključite ton, da podesite kontrast ekrana ili da podesite da se reprodukcija video snimka automatski ponavlja, odaberite **Opcije**→ **Podešavanja**.


Primanje video snimka u sklopu poruke




- Kada neki video snimak u podržanom formatu primite u sklopu multimedija poruke, idite u **Poruke** i otvorite tu multimedija poruku. Da pogledate poruku kao tekst i da pustite video, ili da ga sačuvate, odaberite **Opcije**→ **Objekti**.
- Kada neki video snimak u podržanom formatu primite kao prilog e-mail poruke, otvorite poruku i odaberite **Opcije**→ **Prilozi** ako želite da pustite ili da sačuvate taj video snimak.



Poruke

Opcije u glavnom prikazu Poruke: **Napiši poruku**, **Uspostavi vezu** (prikazuje se ako ste postavili parametre za poštansko sanduče), ili **Raskini vezu** (prikazuje se kada je aktivna veza sa poštanskim sandučetom), **SIM poruke**, **Info servis**, **Servisni zahtev**, **Podešavanja**, **Pomoć** i **Izađi**.

 **Savet!** Preuredite svoje poruke dodavanjem novih foldera u **Moji folderi**.

 **Savet!** Pošto otvorite bilo koji od standardnih foldera, po folderima možete da se krećete pritiskom na  ili .

U modulu Poruke možete kreirati, slati, primati, pregledati, unositi izmene i preuređivati: tekstualne poruke, multimedije poruke, e-mail poruke i posebne tekstualne poruke koje sadrže podatke. Možete takođe i primati poruke i podatke preko Bluetooth veze, primati WAP servisne poruke, info poruke kao i slati servisne zahteve.



Napomena: Ove funkcije možete da koristite jedino ako ih podržava operator mreže ili provajder. Samo uređaji koji poseduju kompatibilne opcije grafičkih poruka, multimedija poruka ili e-mail poruka mogu da primaju i prikazuju takve poruke. Neke mreže nude obaveštavanje primalaca sa linkom do Veb stranice na kojoj se mogu videti multimedija poruke.

Kada otvorite Poruke, vidite funkciju **Nova poruka** i listu foldera:



Primljeno – sadrži primljene poruke osim e-mail i info poruka. E-mail poruke se čuvaju u **Pošt. sanduče**.



Moji folderi – da svoje poruke razvrstate po folderima.



Pošt. sanduče – Kada otvorite ovaj folder, možete se ili povezati sa svojom (elektronskom) poštom i preuzeti nove e-mail poruke ili bez uspostavljene veze (oflajn) pregledati prethodno preuzete poruke. Vidite "[E-mail podešavanja](#)", str. 71.



Nacrti – sadrži nacрте poruka koje još nisu poslate.



Poslato – sadrži poslednjih 20 poslatih poruka osim onih poslatih preko Bluetooth veze. Za promenu broja poruka koje će se čuvati, vidite "[Podešavanja foldera Ostalo](#)", str. 73.



Za slanje – je privremeno mesto čuvanja poruka koje čekaju na slanje.



Izveštaji – možete zahtevati da Vam mreža šalje izveštaje o dostavi poslatih tekstualnih i multimedija poruka (mrežni servis). Prijem izveštaja o dostavi multimedija poruka poslatih na e-mail adresu nije moguć.

Pisanje teksta


Tradicionalni način unosa teksta

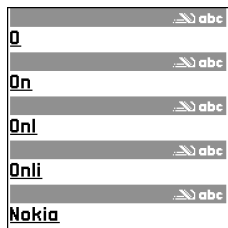
Ikonica se prikazuje gore desno na ekranu kada tekst pišete tradicionalnim načinom unosa teksta.

- Pritiskajte numerički taster (-) potreban broj puta sve dok se željeni karakter ne pojavi. Imajte na umu da na tasteru ima više karaktera nego što je na njemu prikazano.
- Da biste uneli neku cifru, pritisnite i držite odgovarajući numerički taster.
- Za prelazak sa unosa slova na unos cifara i obratno, pritisnite i držite .
- Ako se naredno slovo nalazi na istom tasteru, sačekajte da se pojavi kursor (ili pritisnite da prekinete čekanje) pa ga ukucajte.
- Ako pogrešite, pritisnite da obrišete karakter. Pritisnite i držite da obrišete više karaktera.
- Najčešći znaci interpunkcije se nalaze na tasteru . Pritisnite potreban broj puta dok ne dobijete željeni znak interpunkcije. Pritisnite da otvorite listu znakova interpunkcije i posebnih karaktera. Pomoću se krećite po listi, pa pritisnite **Izaberi** da karakter odaberete.
- Za razmak, pritisnite taster . Da kursor pomerite u naredni red, pritisnite tri puta .
- Za promenu vrste slova, **Abc**, **abc** i **ABC** pritisnite .

Ikonice: **ABC** i **abc** označavaju odabranu vrstu slova. **Abc** znači da je početno slovo veliko, a sva ostala mala. **123** označava režim unosa cifara.







Savet! Za brzo uključivanje odnosno isključivanje intuitivnog načina unosa teksta, u toku pisanja pritisnite brzo dva puta .








Sl. 13 Reč koja se prepozna iz kombinacije unetih karaktera se postepeno gradi; sačekajte da ukucate sve karaktere pa proverite rezultat.





Intuitivni način unosa teksta – Rečnik

Svako slovo možete da unesete samo jednim pritiskom tastera. Intuitivni, predvidivi, način unosa teksta se bazira na ugrađenom rečniku kojem i Vi sami možete da dodajete nove reči. Kada se rečnik ispunji, novouneta reč zamenjuje onu koja je najranije uneta.





- 1 Da aktivirate intuitivni način unosa teksta, pritisnite  i odaberite **Uključi rečnik**. Ovo će aktivirati intuitivni način unosa teksta za sve editore u igračkoj konzoli. Ikonica  se prikazuje gore desno na ekranu kada tekst pišete intuitivnim načinom unosa teksta.
- 2 Ispišite željenu reč koristeći tastere  - . Svaki taster pritisnite samo jednom za jedno slovo. Na primer, da biste napisali "Nokia" kada je odabran engleski rečnik, pritisnite:










 za "N",  za "o",  za "k",  za "i",  za "a".

Kao što vidite na sl. 13, predložena reč se menja posle svakog narednog pritiska tastera.



- 3 Kada završite pisanje reči, i ona je ispravna, to potvrdite pritiskom na  ili tako što ćete dodati razmak pritiskom na .
 - Ako reč nije ispravna: Pritisnite  potreban broj puta da vidite jednu po jednu slične reči koje je rečnik pronašao. Ili, pritisnite  i odaberite **Rečnik** → **Slično**.
 - Ako se iza reči prikaže znak **?**, reč koju nameravate da napišete se ne nalazi u rečniku. Da neku reč dodate u rečnik, pritisnite **Napiši**, ukucajte reč (najviše 32 karaktera) koristeći tradicionalni način unosa teksta i pritisnite **OK**. Reč se dodaje u rečnik. Kada se rečnik ispunji, novouneta reč zamenjuje onu koja je najranije uneta.
- 4 Započnite pisanje naredne reči.

Saveti za upotrebu intuitivnog načina unosa teksta


- Da obrišete neki karakter, pritisnite . Pritisnite i držite  da obrišete više karaktera.
- Za prelazak sa jedne vrste slova na drugu, **Abc, abc** i **ABC** pritisnite . Imajte na umu da ako brzo pritisnete dva puta  isključuje se intuitivni način unosa teksta.

- Da unesete neku cifru u režimu unosa slova, pritisnite i držite odgovarajući numerički taster.
Za prelazak sa unosa slova na unos cifara i obratno, pritisnite i držite .
- Najčešći znaci interpunkcije se nalaze na tasteru . Pritisnite  pa zatim  potreban broj puta dok ne dobijete željeni znak interpunkcije.
- Pritisnite  da otvorite listu znakova interpunkcije i posebnih karaktera. Pomoću  se krećete po listi, pa pritisnite **Izaberi** da karakter odaberete.
- Pritisnite  potreban broj puta da vidite jednu po jednu slične reči koje je rečnik pronašao.
- Pritisnite , odaberite **Rečnik** pa pritisnite  da odaberete neku od narednih opcija:
 - **Slično**, da vidite listu reči koje odgovaraju kombinaciji slova koju ste uneli.
 - **Ubaci reč**, da dodate reč (maksimalno 32 karaktera) u rečnik koristeći tradicionalni unos. Kada se rečnik ispuní, novouneta reč zamenjuje onu koja je najranije uneta.
 - **Izmeni reč**, da izmenite reč koristeći tradicionalni način unosa teksta; na raspolaganju je samo za aktivnu (podvučenu) reč.






Pisanje složenica


Napišite prvi deo složenice i potvrdite ga pritiskom na . Napišite kraj složenice pa završite pisanje reči pritiskom na  da ubacite razmak.



Isključivanje intuitivnog načina unosa teksta







- Pritisnite  i odaberite **Rečnik** → **Isključeno** da intuitivni unos teksta isključite u svim editorima svoje igračke konzole.

Kopiranje teksta u klipbord (privremena memorija)

- 1 Da odaberete karaktere i reči, pritisnite i držite . Istovremeno pritisnite  ili . Izabrani deo se markira.
- 2 Da prekinete dalje biranje, selektovanje, otpustite .
- 3 Da tekst kopirate u klipbord, držite  i pritisnite **Kopiraj**.

 **Savet!** Intuitivni način unosa teksta će pokušati da predvidi i koji je uobičajeni znak interpunkcije potreban („?!“). Upotreba i raspoloživi znaci interpunkcije zavise od jezika odabranog rečnika.


 **Savet!** Kada pritisnete  pojavljuju se naredne opcije (zavisno od režima izmena i konteksta): **Rečnik** (intuitivni način unosa teksta), **Unos slova** (tradicionalni način unosa teksta), **Unos brojeva**, **Iseci** (ako je odabran neki tekst), **Kopiraj** (ako je odabran neki tekst), **Umetni** (ako je za neki tekst prethodno odabrano iseci ili kopiraj), **Ubaci broj**, **Ubaci simbol** i **Jezik pisanja**: (za promenu jezika unosa teksta u svim editorima igračke konzole).



- 4 Da deo teksta ubacite u neki dokument, pritisnite i držite  i pritisnite **Umetni**. Ili, pritisnite jednom  pa odaberite **Umetni**.
- Da odaberete više redova teksta, pritisnite i držite . Istovremeno pritisnite  ili .
- Ako želite da odabrani deo teksta uklonite iz dokumenta, pritisnite .

Pisanje i slanje poruka




Izgled multimedija poruka može biti različit, i zavisi od prijemnog uređaja.


Institucija zaštite autorskih prava može da sprečava kopiranje, modifikovanje, prenos ili prosleđivanje nekih slika, tonova zvona ili drugog sadržaja.


 **Savet!** Kreiranje poruke možete da započnete u svakoj aplikaciji koja ima opciju **Pošalji**. Odaberite datoteku (sliku ili tekst) koju želite da dodate poruci pa zatim odaberite **Opcije**→**Pošalji**.

 **Savet!** Dodite do imena, kontakta, i pritisnite  da ga markirate. Jednovremeno možete markirati više primalaca.

Imajte na umu da, pre nego što budete mogli da kreirate neku multimedija poruku ili da napišete e-mail poruku, morate da imate postavljena ispravna podešavanja, parametre. Vidite "Podešavanja neophodna za e-mail", str. 62 i "Podešavanja neophodna za razmenu multimedija poruka", str. 62.

- 1 Odaberite **Nova poruka**. Otvara se lista opcija poruka.
 - Odaberite **Kreiraj: Tekst poruka** ako želite da kreirate, napišete, tekstualnu poruku.
 - Odaberite **Kreiraj: Multimedija poruka** ako želite da pošaljete multimedija poruku (MMS).
 - Odaberite **Kreiraj: E-mail** da pošaljete e-mail poruku. Ako prethodno niste podესili svoj e-mail nalog (elektronska pošta), zahtevaće se da to uradite.
- 2 Pritisnite  da primaoc izaberete iz imenika Adresara, ili ukucajte telefonski broj ili e-mail adresu primaoca. Pritiskom na  dodajete tačku i zarez (;) da razdvojite
- 3 Pritisnite  da pređete u polje poruke.
- 4 Napišite poruku.
 - Da dodate neku vinjetu u tekstualnu poruku, odaberite **Opcije**→**Ubaci**→**Vinjeta**.



 **Napomena:** Vaš aparat podržava slanje tekstualnih poruka koje su duže od uobičajenog ograničenja od 160 karaktera. Ako je poruka duža od 160 karaktera, ona će biti poslata kao niz od dve ili više poruka, a slanje takve poruke može da košta više. U navigacionoj traci se vidi indikator dužine poruke koji odbrojava unazad od 160. Na primer, 10 (2) znači da je preostalo još 10 karaktera da bi se tekst poslao u dve poruke. Imajte na umu da neki karakteri zauzimaju više prostora od drugih.

- Da multimedija poruci dodate neki objekat, odaberite **Opcije**→**Ubaci**→**Sliku**, **Audio snimak**, **Video snimak** ili **Obrazac**. Kada je dodat zvuk, ikona  se prikazuje u navigacionoj traci. Jedna multimedija poruka može imati samo jednu sliku i jedan audio klips.



Savet! Podrazumevano je **Veličina slike: Velika** (zavisno od komunikacione mreže). Kada multimedija poruku šaljete na e-mail adresu ili na neki uređaj koji podržava prijem velikih slika, koristite veće dimenzije slike. Ako niste sigurni u mogućnosti prijemnog aparata ili ako komunikaciona mreža ne podržava slanje velikih datoteka, preporučuje se korišćenje slika manjih dimenzija i audio snimaka ne dužih od 15 sekundi. Da promenite ovaj parametar, u toku kreiranja multimedija poruke, odaberite **Opcije**→**Opcije slanja**→**Veličina slike**.

Ako odaberete **Ubaci**→**Novi audio snimak**, otvara se Diktafon tako da možete da snimate novi zvučni zapis. Pritisnite **OK** i novi snimak se automatski memoriše a kopija se ubacuje u poruku. Da vidite kako će izgledati multimedija poruka, odaberite **Opcije**→**Pogledaj poruku**.

- Ako želite da e-mail poruci dodate prilog, odaberite **Opcije**→**Ubaci**→**Sliku**, **Audio snimak**, **Video snimak** ili **Napomenu**. Prilozi e-mail poruka su u navigacionoj traci označeni sa .
- 5 Da poruku pošaljete, odaberite **Opcije**→**Pošalji** ili pritisnite .



Napomena: E-mail poruke se pre slanja automatski smeštaju u Za slanje. Ako slanje ne uspe, e-mail poruka ostaje u folderu Za slanje u statusu **Neuspelo slanje**.

Opcije u editoru poruka:
Pošalji, **Dodaj primaoca**,
Ubaci, **Prilozi** (e-mail),
Pogledaj poruku (MMS),
Objekti (MMS), **Ukloni**
 (MMS), **Obriši**, **Detalji**
 poruke, **Opcije slanja**,
Pomoć i **Izađi**.



Sl. 14
 Kreiranje multimedija poruke.



Savet! Da naručite WAP, MMS i e-mail podešavanja, kao i podešavanja Internet pristupne tačke za svoju igračku konzolu, posetite veb-sajt na adresi <http://support.n-gage.com>. Linkovi do nacionalnih N-Gage veb-sajtova na različitim jezicima se nalaze na <http://www.n-gage.com/select.html>.



Savet! Da kao prilog pošaljete neku drugu vrstu datoteka, a ne slike, audio ili napomene, otvorite odgovarajuću aplikaciju pa odaberite opciju **Pošalji** → **Kao e-mail**, ako je na raspolaganju.

Podešavanja neophodna za razmenu multimedija poruka

Podešavanja, parametre, možete primiti i kao tekst poruku od operatora mreže ili od provajdera. Vidite "[Primanje logotipa, tonova, vizitkarti, napomena kalendara i podešavanja](#)", str. 63.

Za detalje u vezi raspoloživosti i pretplate na usluge za prenos podataka obratite se svom operatoru mreže ili provajderu. Pridržavajte se instrukcija svog provajdera.

Unošenje podešavanja ručno:

- 1 Idite u **Alatke** → **Podešav.** → **Veza** → **Pristupne tačke** i definišite parametre pristupne tačke za multimedija poruke. Vidite "[Podešavanja veze](#)", str. 38.
- 2 Idite u **Poruke** → **Opcije** → **Podešavanja** → **Multimedija poruka**. Otvorite **Aktivna prist. tačka** i odaberite pristupnu tačku koju ste kreirali za preferentnu, primarnu vezu. Vidite i "[Podešavanja multimedija poruka](#)", str. 69.



Podešavanja neophodna za e-mail

Pre nego što budete mogli da šaljete, primete, preuzimate, prosleđujete i odgovarate na e-mail poruke morate:

- Pravilno konfigurisati Internet pristupnu tačku. Vidite "[Podešavanja veze](#)", str. 38.
- Pravilno definisati e-mail parametre. Vidite "[E-mail podešavanja](#)", str. 71. Potrebno je da imate zasebni e-mail nalog. Pridržavajte se uputstava koje dobijete od svog provajdera pošte i Internet provajdera.



Primljeno- prijem poruka

Kada primite poruku, u pasivnom režimu se prikazuje  kao i obaveštenje **1 nova poruka**. Pritisnite **Prikaži** da poruku otvorite. Da otvorite neku poruku u folderu Primljeno, dodite do nje pa pritisnite .

Primanje multimedija objekata



Važno: Objekti multimedija poruke mogu da sadrže viruse ili da na neki drugi način budu štetni za aparat ili PC računar. Ne otvarajte priloge poruka ako niste sigurni u pouzdanost pošiljaoca.

Kada otvorite neku multimedija poruku (), možete istovremeno da vidite sliku, da pročitate poruku i da čujete audio snimak preko zvučnika (ako je dodat audio snimak, prikazuje se). U toku reprodukcije zvuka, pritisnite ili da pojačate, odnosno smanjite jačinu zvuka. Da isključite ton, pritisnite **Stop**. Da ponovo preslušate ton, melodiju, odaberite **Opcije**→ **Slušaj snimak**.

Da vidite koje vrste multimedija objekata sačinjavaju poruku, otvorite je i odaberite **Opcije**→ **Objekti**. Imate mogućnost da neki multimedija objekat memorišete u svoju igračku konzolu ili da ga pošaljete, na primer preko Bluetooth veze, drugom kompatibilnom uređaju.

Institucija zaštite autorskih prava može da sprečava kopiranje, modifikovanje, prenos ili prosleđivanje nekih slika, tonova zvona ili drugog sadržaja.

Primanje logotipa, tonova, vizitkarti, napomena kalendara i podešavanja

Vaša igračka konzola može da prima više vrsta tekst poruka koje sadrže podatke (), zovu se i OTA poruke:

- **Grafička poruka** - da sačuvate sliku za kasnije potrebe u **Ekstra**→ **Slike**→ **Graf. poruke**, odaberite **Opcije**→ **Sačuvaj vinjetu**.
- **Vizitkarta** - da sačuvate adresne podatke, odaberite **Opcije**→ **Sačuvaj vizitkartu**.



Napomena: Ako su priloženi sertifikati ili zvučne datoteke, oni neće biti memorisani.

- **Ton zvona** - da ton zvona sačuvate u Kompozitor, odaberite **Opcije**→ **Sačuvaj**.

Ikonice u folderu

Primljeno:

Kada ima nepročitanih poruka u Primljeno, ikona se menja u .

nepročitana tekst poruka,

nepročitana multimedija poruka, i

podaci primljeni preko Bluetooth veze.

Opcije u prikazu Objekti:
Otvori, Sačuvaj, Pošalji, Pomoć i Izadi.



Savet! Ako primite vCard datoteku sa slikom u prilogu, i slika će biti memorisana u Adresar.

- **Logo operatora** - Da se, u pasivnom režimu, umesto posebne identifikacije operatora mreže prikazuje logo, odaberite **Opcije**→ **Sačuvaj**.
- **Stavka Kalendara** - da pozivnicu sačuvate, odaberite **Opcije**→ **Sačuvaj u Kalendar**.
- **Veb poruka** - da sačuvate marker, adresu, u Listu markera, odaberite **Opcije**→ **Sačuvaj u markere**. Ako poruka sadrži i podešavanja pristupne tačke i markere, da te podatke sačuvate, odaberite **Opcije**→ **Sačuvaj sve**.
- **Obaveštenje o e-mailu** - Govori Vam koliko novih e-mail poruka imate na svom mejl serveru, u pošti. Prošireno obaveštenje može da sadrži i detaljnije informacije.
- Pored toga, možete da primete i broj servisa za razmenu tekstualnih poruka, broj govorne pošte, podešavanja načina rada za daljinsku sinhronizaciju, parametre pristupne tačke za Veb aplikaciju, multimedija ili e-mail servise, parametre prijavne procedure pristupne tačke ili parametre za e-mail.

Primanje servisnih poruka

Servisne poruke (📧) su obaveštenja o, na primer glavnim vestima, naslovima i mogu sadržati tekstualnu poruku ili neki link. Za informacije o raspoloživosti i pretplati, obratite se svom provajderu servisa.



Savet! Da izbegnete ponovno pisanje poruka koje često šaljete možete da koristite tekstove u folderu Obrasci.



Moji folderi

U Moji folderi možete da preuređujete svoje poruke po folderima, da kreirate nove foldere, kao i da preimenujete i obrišete postojeće. Odaberite **Opcije**→ **Premesti u folder**, **Novi folder** ili **Preimenuj folder**.




Poštansko sanduče

Ako odaberete **Pošt. sanduče**, a da prethodno niste podesili svoj e-mail nalog (elektronska pošta), zahtevaće se da to uradite. Vidite "Podešavanja neophodna za e-mail", str. 62. Kada kreirate novo poštansko sanduče, ime koje date sandučetu zamenjuje ime **Pošt. sanduče** koje se vidi u glavnom prikazu Poruke. Možete imati više (maksimalno šest) poštanskih sandučeta.

Otvaranje poštanskog sandučeta

Kada otvorite poštansko sanduče, možete izabrati da li želite da pregledate prethodno preuzete e-mail poruke i zaglavlja "oflajn" ili želite da se povežete na e-mail server.

Kada dođete do svog poštanskog sandučeta i pritisnete , konzola Vas pita: **Povezati se na poštu?**

- Odaberite **Da** da se povežete na svoju elektronsku poštu, poštansko sanduče, i da preuzmete nove e-mail poruke ili zaglavlja poruka. Kada poruke pregledate u "onlajn" režimu, stalno ste povezani sa udaljenim e-mail serverom, poštanskim sandučetom, putem data veze ili GPRS veze. Vidite "Osnovni indikatori u pasivnom režimu", str. 22 i "Podešavanja veze", str. 38.
- Odaberite **Ne** da prethodno preuzete e-mail poruke pregledate "oflajn". Kada poruke pregledate u "oflajn" režimu, vaš telefon nije povezan sa udaljenim poštanskim sandučetom, e-mail serverom.

Preuzimanje e-mail poruka iz pošte

- Ako se nalazite oflajn, odaberite **Opcije**→ **Uspostavi vezu** da započnete uspostavljanje veze sa udaljenim poštanskim sandučetom, serverom.



Važno: E-mail poruke mogu da sadrže viruse ili da na neki drugi način budu štetne za aparat ili PC računar. Ne otvarajte priloge poruka ako niste sigurni u pouzdanost pošiljaoca.

- 1 U toku otvorene veze sa udaljenim poštanskim sandučetom, pritisnite **Opcije**→ **Preuzmi e-mail**→
 - **Nove** - da preuzmete sve nove e-mail poruke u svoju konzolu.
 - **Izabrane** - da preuzmete samo one koje ste prethodno markirali.
 - **Sve** - da preuzmete sve poruke iz poštanskog sandučeta.
 Da obustavite preuzimanje, pritisnite **Obustavi**.
- 2 Pošto preuzmete e-mail poruke, možete nastaviti njihov pregled onlajn, uživo. Ili, odabrati **Opcije**→ **Raskini vezu** da vezu prekinete i e-mail poruke pregledate oflajn.




Sl. 15 Poštansko sanduče sa različitim ikonima statusa.





Savet! Da


konfigurirate pristupnu tačku i podešavanja poštanskog sandučeta, pošte, možete da koristite i programski paket PC Suite for Nokia N-Gage QD sa kompatibilnog PC računara. Vidite CD-ROM isporučen u okviru paketa proizvoda.


Ikonice statusa e-mail poruka:


 nova e-mail poruka (u oflajn ili u onlajn režimu); sadržaj nije preuzet u vašu konzolu (strelica ka spolja).


 nova e-mail poruka; sadržaj je preuzet u vašu konzolu (strelica ka unutra).

 e-mail poruka je pročitana.

 zaglavlje e-mail poruke koje je pročitano a sadržaj poruke obrisao u igračkoj konzoli.

 **Savet!** Ako želite da neku e-mail poruku kopirate iz udaljenog poštanskog sandučeta u neki folder u okviru Moji folderi, odaberite **Opcije** → **Kopiraj u folder**. Odaberite folder iz liste, pa pritisnite **OK**.

3 Da otvorite neku e-mail poruku, pritisnite . Ako e-mail poruka nije preuzeta (strelica u ikonici usmerena ka spolja) a vi ste oflajn i odaberete opciju Otvori, postaviće Vam se upit da li želite da tu poruku preuzmete iz poštanskog sandučeta.

- Da vidite prilog e-mail poruke, otvorite poruku koja ima ikonicu priloga  i odaberite **Opcije** → **Prilozi**. Ako je ikonica priloga prigušena, to znači da on nije preuzet u igračku konzolu; odaberite **Opcije** → **Preuzmi**. U prikazu Prilozi možete da preuzimate, otvarate i memorišete priloge. Takođe možete i da šaljete priloge putem Bluetooth veze.



Savet! Ako vaša pošta koristi IMAP4 protokol, imate mogućnost izbora da preuzmete samo zaglavlja e-mail poruka, samo poruke ili poruke i priloge. Kod POP3 protokola, opcije su samo zaglavlja ili poruke i priloge. Vidite "E-mail podešavanja", str. 71.

Brisanje e-mail poruka

- Da obrišete e-mail sadržaj u svojoj igračkoj konzoli, ali da ga ostavite u udaljenom poštanskom sandučetu (na serveru), odaberite **Opcije** → **Obrisi** → **Samo aparat**.




Napomena: Igračka konzola prikazuje zaglavlja e-mail poruka u udaljenom poštanskom sandučetu (na serveru). Znači, i kada obrišete sadržaj poruke, zaglavlje e-mail poruke ostaje u konzoli. Ako želite da uklonite i zaglavlje, prvo morate da e-mail poruku obrišete u udaljenom poštanskom sandučetu (na serveru), pa da se zatim ponovo povežete na sanduče da ažurirate status.

- Da obrišete e-mail i iz igračke konzole i u udaljenom sandučetu (na serveru). Odaberite **Opcije** → **Obrisi** → **Aparat i server**.



Napomena: Ako ste oflajn, e-mail se prvo briše u igračkoj konzoli. U toku naredne veze sa udaljenim poštanskim sandučetom, biće automatski obrisao i u udaljenom poštanskom sandučetu (na serveru). Ako koristite POP3 protokol, poruke markirane za brisanje se brišu tek pošto raskinete vezu sa udaljenim poštanskim sandučetom.

- Da poništite brisanje e-mail poruke i iz konzole i sa servera, dođite do poruke koja je markirana za brisanje u toku naredne veze () i odaberite **Opcije** → **Povrati obrisano**.

Raskidanje veze sa poštanskim sandučetom

Kada ste onlajn, odaberite **Opcije**→ **Raskini vezu** da prekinete data ili GPRS vezu sa udaljenim poštanskim sandučetom (serverom). Vidite i "Osnovni indikatori u pasivnom režimu", str. 22.

Pregled e-mail poruka "oflajn"

Kada naredni put otvorite **Pošt. sanduče** i želite da oflajn pregledate i čitate e-mail poruke, odgovorite sa **Ne** na upit **Povezati se na poštu?** Možete da čitate prethodno preuzeta e-mail zaglavlja i/ili preuzete e-mail poruke. Možete takođe i da napišete novu poruku, da ogovorite ili da prosledite e-mail poruku, a to će biti poslato kada se naredni put povežete na poštu (server).



Za slanje – Poruke koje čekaju na slanje

Status poruka u Za slanje: **Šalje se, Čeka /U redu za slanje, Ponoviti slanje u (vreme)** – konzola će pokušati ponovno slanje poruke posle isteka postavljenog vremenskog perioda. Pritisnite **Pošalji** ako želite da ponovite pokušaj odmah. **Odloženo** – Imate mogućnost da ostavite poruke da čekaju u Za slanje. Dodite do poruke koja se šalje, i pritisnite **Opcije**→ **Odloži slanje. Neuspelo slanje** – Dostignut je broj maksimalnih pokušaja slanja. Slanje neuspelo. Ako ste pokušavali da pošaljete tekstualnu poruku, otvorite je i proverite da li su opcije slanja ispravne.



Primer: Poruke se stavljaju u Za slanje, na primer kada se igračka konzola nalazi izvan zone pokrivanja mreže. Možete takođe programirati i da se e-mail poruke šalju kada se prvi naredni put povežete na poštu.

Pregled poruka na SIM kartici

Da biste mogli da pregledate SIM poruke, morate ih iskopirati u neki folder u igračkoj konzoli.

- 1 U glavnom prikazu Poruke, odaberite **Opcije**→ **SIM poruke**.
- 2 Odaberite **Opcije**→ **Markiraj/Demarkiraj**→ **Markiraj** ili **Markiraj sve** da poruke markirate.

Opcije u Info servis:
Otvori, Pretplati se /
Poništi pretplatu, Označi
kao "vruće" / Poništi
"vruće", Tema,
Podešavanja, Pomoć i
Izadi.

- 3 Izaberite **Opcije**→ **Kopiraj**. Otvara se lista foldera.
- 4 Odaberite neki folder i pritisnite **OK**. Pređite u taj folder da poruke pregledate.



Info servis (usluga mreže)

Od svog provajdera možete da primete poruke o raznim temama kao što su vremenski uslovi ili stanje u saobraćaju. Za podatke o raspoloživim temama kao i odgovarajućim brojevima tema, obratite se svom provajderu. U glavnom prikazu Poruke, odaberite **Opcije**→ **Info servis**. U glavnom prikazu možete da vidite status teme, broj teme, naziv i da li je tema označena (🚩) za praćenje.



Napomena: GPRS veza može da onemogućava prijem info poruka. Obratite se svom operatoru za ispravne GPRS parametre. Vidite "Podešavanja veze", str. 38.



Servisni zahtev editor

Odaberite **Poruke**→ **Opcije**→ **Servisni zahtev**. Svom provajderu možete poslati servisni zahtev (poznat i kao USSD instrukcija) kao što je zahtev za aktiviranje mrežnih servisa.

Podešavanja Poruka

Podešavanja tekstualnih poruka





Idite u **Poruke**→ **Opcije**→ **Podešavanja**→ **Tekst poruka**.

- **Centri za poruke** - Sadrži listu svih centara za razmenu tekstualnih poruka koji su definisati. Vidite "Dodavanje novog centra za poruke", str. 69.
- **Akt. centar za por.** - Odaberite koji će se centar koristiti za dostavu tekstualnih poruka.
- **Prijem izveštaja** (mrežni servis) - Da zahtevate od mreže da Vam šalje izveštaje o dostavi vaših poruke. Kada je postavljeno **Ne** u Dnevniku se prikazuje samo status **Poslato**. Vidite str. 30.

Opcije u toku izmena
 podešavanja centra za
 razmenu poruka: **Novi**
centar za por., Izmeni,
Obriši, Pomoć i Izadi.

- **Trajnost poruke** – Ako je primalac poruke nedostupan u vremenskom periodu trajnosti poruke, poruka se briše u centru za razmenu poruka. Imajte na umu da ovu opciju mreža mora da podržava. **Maksimalno vr.** je maksimalno vreme koje mreža dopušta.
- **Poruka poslata kao** – Ovu opciju promenite samo ako ste sigurni da vaš centar za poruke može vršiti konverzije tekstualnih poruka u te druge formate. Obratite se operatoru komunikacione mreže.
- **Preferentna veza** – Tekstualne poruke možete slati preko standardne GSM mreže ili preko GPRS, ako to mreža podržava. Vidite "GPRS", str. 42.
- **Odg. kroz isti centar** (mrežni servis) – Odaberite **Da** ako želite da se odgovor na vašu poruku pošalje preko istog centra za razmenu tekstualnih poruka.

Dodavanje novog centra za poruke

- 1 Otvorite **Centri za poruke** i odaberite **Opcije**→ **Novi centar za por.**
- 2 Pritisnite , upišite ime za centar, pa pritisnite **OK**.
- 3 Pritisnite , pritisnite  i unesite broj servisnog centra za tekstualne poruke. Ovaj broj dobijate od svog provajdera.
- 4 Pritisnite **OK**.
- 5 Da koristite ova nova podešavanja, vratite se u prikaz Podešavanja. Dodite do **Akt. centar za por.**, pritisnite  i odaberite novi servisni centar.

Podešavanja multimedija poruka

Idite u **Poruke**→ **Opcije**→ **Podešavanja**→ **Multimedija poruka**.

- **Aktivna prist. tačka (Mora biti definis.)** – Odaberite koja će pristupna tačka biti korišćena kao primarna, preferentna, veza za multimedija servisni centar. Vidite "Podešavanja neophodna za razmenu multimedija poruka", str. 62.



Napomena: Ako podešavanja multimedija poruka primite i sačuvate kao tekst poruku, tako primljena podešavanja se automatski koriste za Primarnu vezu. Vidite "Primanje logotipa, tonova, vizitkarti, napomena kalendara i podešavanja", str. 63.



Primer: Ako za primarnu vezu koristite GPRS, za sekundarnu vezu možete odabrati GSM podaci. Tako ćete moći da šaljete i primate multimedija poruke čak i kada se nalazite u nekoj komunikacionoj mreži koja ne podržava GPRS. Obratite se operatoru komunikacione mreže ili provajderu. Vidite "[O data vezama i pristupnim tačkama](#)", str. 38.

- **Sekundarna veza** – Odaberite koja će se pristupna tačka koristiti kao sekundarna veza za multimedija servisni centar.



Napomena: I **Aktivna prist. tačka** i **Sekundarna veza** moraju imati istu **Početna strana** koja vodi na isti multimedija servisni centar. Samo su različite data veze.

- **Prijem multimedija**

Podrazumevano, standardno, je multimedija prijem uključen.



Napomena: Kada ste izvan svoje matične mreže, slanje i prijem multimedija poruka mogu biti skuplji. Ako je odabrano **Samo u matičnoj** ili **Stalno**, vaša igračka konzola može i bez vašeg znanja da aktivira data ili GPRS vezu.

Odaberite **Samo u matičnoj** ako želite da multimedija poruke primate samo kada ste u matičnoj mreži. Kada se nalazite izvan svoje matične mreže, prijem multimedija poruka je isključen. Odaberite **Stalno** ako želite da multimedija poruke stalno primate.

Odaberite **Isključeno** ako uopšte ne želite da primate multimedija poruke ili reklame.

- **Po prijemu poruke** – Odaberite:

Preuzmi odmah – ako želite da igračka konzola odmah preuzima multimedija poruke. Ako postoje poruke sa statusom odloženo, i one će biti preuzete.

Preuzmi kasnije – ako želite da multimedija centar sačuva poruke da ih preuzmete naknadno. Da naknadno preuzmete poruku, postavite **Po prijemu poruke** na **Preuzmi odmah**.

Odbaci poruku – ako želite da multimedija poruke odbijete. Multimedija servisni centar će poruke obrisati.

- **Dopusti anonimne po.** – Odaberite **Ne** ako želite da odbijete poruke od anonimnih pošiljalaca.
- **Prijem reklama** – Odredite da li želite ili ne da primate multimedija reklame.
- **Prijem izveštaja** (mrežni servis) – Podesite na **Da** ako želite da se status slanja poruke prikazuje u Dnevniku.



Napomena: Prijem izveštaja o dostavi multimedija poruka poslatih na e-mail adresu nije moguć.

- **Bez slanja izveštaja** – Odaberite **Da** ako ne želite da vaša igračka konzola šalje izveštaje o slanju primljenih multimedija poruka.
- **Trajnost poruke** – Ako je primalac poruke nedostupan u vremenskom periodu trajnosti poruke, poruka se briše u centru za razmenu multimedija poruka. Imajte na umu da ovu opciju mreža mora da podržava. **Maksimalno vr.** je maksimalno vreme koje mreža dopušta.
- **Veličina slike** – Definišite veličinu slike u multimedija poruci. Raspoložive opcije su: **Mala** (maks. 160x120 piksela) i **Velika** (maks. 640x480 piksela).
- **Primarni audio izlaz** – Odaberite **Zvučnik** ili **Slušalica** da se zvuk iz multimedija poruka reprodukuje preko interfonskog zvučnika odnosno preko zvučnice. Vidite Zvučnik, str. 26.

E-mail podešavanja

Idite u **Poruke**→ **Opcije**→ **Podešavanja**→ **E-mail** i odaberite:

Aktivno poštansko s., da definišete koje poštansko sanduče, nalog, želite da koristite za slanje e-mail poruka.

Poštanska sandučad, da otvorite listu definisanih poštanskih sandučadi (servera). Ako nije definisano nijedno poštansko sanduče, tražite se da to učinite. Odaberite poštansko sanduče čija podešavanja želite da izmenite:

- **Ime pošt. sandučeta** – Dajte neki deskriptivi naziv za poštansko sanduče.
- **Aktivna prist. tačka (Mora biti definis.)** – Da odaberete Internet pristupnu tačku (IAP) za dato poštansko sanduče. Vidite "Podešavanja veze", str. 38.
- **Moja e-mail adresa (Mora biti definis.)** – Upišite e-mail adresu koju Vam je dao provajder. Odgovori na vaše poruke se šalju na tu adresu.
- **Server za slanje: (Mora biti definis.)** – Upišite IP adresu ili ime matičnog računara koji služi za slanje vaše pošte.
- **Pošalji poruku** – Definiše način slanja e-mail poruke sa vaše igračke konzole.

Opcije u toku izmena podešavanja poštanskog sandučeta: **Izmeni, Novo pošt. sanduče, Obriši, Pomoć i Izadi.**

Odmah – Konzola započinje uspostavljanje veze sa poštanskim sandučetom kada odaberete **Pošalji. U toku sled. veze** – E-mail se šalje kada se naredni put povežete na svoje udaljeno poštansko sanduče (server).

- **Pošalji i sebi** – Odaberite **Da** da kopiju e-mail poruke sačuvate u poštanskom sandučetu i na adresi koja je definisana u **Moja e-mail adresa**.
- **Sa potpisom** – Odaberite **Da** ako želite da priključite potpis svojoj e-mail poruci i da počnete pisanje ili izmenu teksta potpisa.
- **Korisničko ime:** – Upišite svoje korisničko ime koje ste dobili od provajdera.
- **Lozinka:** – Upišite svoju lozinku. Ako ovo polje ostavite prazno, od Vas će se zahtevati lozinka kada pokušate da se povežete na svoje udaljeno poštansko sanduče.
- **Server za prijem: (Mora biti definis.)** – IP adresa ili ime matičnog računara koji služi za prijem vaše pošte.
- **Tip pošte:** – Definiše e-mail protokol koji preporučuje provajder vaše elektronske pošte. Opcije su **POP3** ili **IMAP4**. Ovaj se parametar bira samo jednom i ne može se promeniti ako ste sačuvali podešavanja pošte ili izašli iz njih. Ako koristite POP3 protokol, e-mail poruke se ne ažuriraju automatski kada ste "onlajn", na vezi. Da vidite najnovije e-mail poruke, potrebno je da raskinete vezu pa da se ponovo povežete na svoje poštansko sanduče.
- **Bezbednost** – Koristi se kod POP3, IMAP4 i SMTP protokola radi zaštite veze sa udaljenim poštanskim sandučetom (serverom).
- **Bezbedna prijava** (ne prikazuje se ako je odabrano IMAP4 za **Tip pošte:**) – Koristi se kod POP3 protokola za kodovanje slanja lozinke na udaljeni e-mail server.
- **Preuzimanje priloga** (ne prikazuje se ako je e-mail protokol POP3) – Za preuzimanje e-mail poruka sa ili bez priloga.
- **Preuzmi zaglavlja** – Da ograničite broj zaglavlja e-mail poruka koji želite da preuzmete u svoju igračku konzolu. Raspoložive opcije su: **Sva** i **Definiše korisnik** (može se koristiti samo ako je protokol IMAP4).

Podešavanja servisnih poruka

Idite u **Poruke**→ **Opcije**→ **Podešavanja**→ **Servisna poruka**. Odaberite da li želite ili ne želite da primате servisne poruke. **Potrebna verifikacija** - Odaberite da li želite da servisne poruke primате samo od ovlašćenih izvora.

Podešavanja Info servisa (usluga mreže)

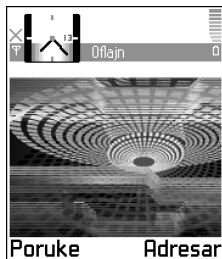
Proverite sa provajderom servisa koje su teme na raspolaganju kao i brojeve tema pa idite u **Poruke**→ **Opcije**→ **Podešavanja**→ **Info servis** da izmenite podešavanja.

- **Prijem** - Da ili Ne,
- **Jezik** - Svi omogućava prijem info poruka na svim podržanim jezicima. **Izabrani** omogućava Vam da izaberete na kom jeziku želite da primате info poruke. Ako ne možete da pronađete jezik koji želite, odaberite **Drugi**.
- **Otkrivanje tema** - Ako primите poruku koja ne pripada nijednoj od postojećih tema, opcija **Otkrivanje tema**→ **Da** Vam omogućava da automatski sačuvate broj teme. Broj teme se memoriše u listu tema i prikazuje bez imena. Odaberite **Ne** ako ne želite da se brojevi novih tema automatski memorišu.

Podešavanja foldera Ostalo



Idite u **Poruke** i odaberite **Opcije**→ **Podešavanja**→ **Ostalo**.

- **Sačuvaj poslate por.** - Odaberite ako želite da sačuvate kopiju svake poslate tekstualne, multimedijalne ili e-mail poruke u folder Poslato.
- **Broj sačuvanih por.** - Definišite koliko će poslatih poruka biti jednovremeno čuvano u folderu Poslato. Standardno ograničenje je 20 poruka. Kada se ono dostigne, briše se najstarija poruka.




Sl. 16

Aktivan je oflajn način rada.


 **Prečica:** Da promenite način rada, u pasivnom režimu pritisnite . Dodite do željenog načina rada i pritisnite **OK**.



Načini rada

Da podesite i prilagodite tonove zvona za različite situacije, okruženja i grupe pozivalaca, pritisnite  i odaberite **Alatke**→ **Nač. rada**. Trenutno aktivni način rada vidite u vrhu displeja u pasivnom režimu. Ako je aktivan način rada Opšti, prikazuje se samo datum.

Promena načina rada

- 1 Pritisnite  i odaberite **Alatke**→ **Nač. rada**. Otvara se lista načina rada.
- 2 U listi načina rada, dođite do nekog od načina i odaberite **Opcije**→ **Aktiviraj**.

N-Gage način rada - Vam omogućava da igrate igrice a da se na displeju ne prikazuju upozorenja o dolaznim pozivima, dostavi tekstualnih poruka, MMS prijemu ili dostavi. Imajte na umu da za N-Gage način rada ne možete za tonove zvona ili za tonove poruke postavljati melodije u MIDI formatu.



Napomena: Dolazni pozivi će se oglašavati tonom zvona ako je zvono postavljeno, uključeno, u podešavanjima načina rada.


Oflajn način rada - Vam omogućava da koristite svoju igračku konzolu bez povezivanja na GSM komunikacionu mrežu.



Upozorenje: U režimu, načinu rada, "oflajn" ne možete da upućujete (niti da primite) pozive, uključujući i hitne pozive, niti možete da koristite druge funkcije koje zahtevaju mrežno pokrivanje. Da biste obavili bilo kakav poziv, neophodno je da aktivirate telefonsku funkciju aparata promenom načina rada, režima. Ako je aparat zaključan, prvo morate da uneste šifru za deblokadu (otključavanje) da biste aktivirali telefonsku funkciju i uputili hitni poziv.





Upozorenje: Vaš aparat mora da bude uključen da bi se mogao koristiti "oflajn" način rada. Ne uključujte aparat ako je zabranjena upotreba bežičnih uređaja ili ako njihova upotreba može da prouzrokuje smetnje ili opasnost.

Kada aktivirate oflajn način rada, igračka konzola se restartuje a GSM mreža se isključuje, što vidite po oznaci  u indikatoru jačine signala. Vidite sl. 16. Stopirani su svi GSM radio signali prema i iz vaše igračke konzole.

Da izađete iz oflajn načina rada, odaberite neki drugi način rada pa zatim odaberite **Opcije**→ **Aktiviraj**. Pritisnite **Da**. Igračka konzola se restartuje i ponovo omogućava GSM bežične veze (pod uslovom da je jačina signala dovoljna). Ako je do isključenja Bluetooth funkcije došlo usled prelaska u oflajn način rada, moraćete Bluetooth reaktivirati ručno. Vidite "[Bluetooth podešavanja](#)", str. 94.

Prilagođavanje načina rada

- 1 Da neki način rada izmenite, dođite do njega u listi načina rada i odaberite **Opcije**→ **Personalizuj**. Otvara se lista parametara načina rada.
- 2 Dođite do parametra koji želite da promenite i pritisnite  da otvorite moguće opcije:
 - **Ton zvona** - Da postavite ton zvona za govorne pozive; odaberite neki ton iz liste. Tonovi koji se nalaze na memorijskoj kartici su označeni ikonicom  pored imena.
 - **Upozorenje na poziv** - Kada je odabrano **Rastući**, jačina zvona počinje od najtišeg i pojačava se sve do nivoa koji je postavljen za jačinu zvuka.
 - **Jačina zvona** - Za podešavanje jačine zvona i zvučnih signala poruke.
 - **Zvučni signal poruke** - Za podešavanje zvučnog signala poruke.
 - **Upozor. vibracijom** - Za podešavanje igračke konzole da se oglašava vibriranjem na dolazni govorni poziv i poruke.
 - **Tonovi tastature** - Za podešavanje jačine tonova tastature.
 - **Tonovi upozorenja** - Igračka konzola se oglašava zvučnim upozorenjem, recimo, kada se baterija prazni.



Savet! Dok se krećete po listi tonova zvona, možete zastati na nekom od njih da ga preslušate pre nego što ga izaberete. Da prekinete, pritisnite bilo koji taster.



Savet! Tonove zvona možete menjati na dva mesta: Načini rada i Adresar. Vidite "[Dodavanje tona zvona za kontakt karticu ili grupu](#)", str. 50.

- **Upozorenje na** - Za podešavanje igračke konzole da zvoni samo na pozive sa telefonskih brojeva koji pripadaju odabranim grupama pozivača. Telefonski pozivi osoba van odabranih grupa biće bez zvona. Opcije su **Sve pozive** / (lista kontakt grupa, ako ste ih napravili). Vidite "Kreiranje kontakt grupa", str. 52.
- **Ime načina rada**- Da promenite ime, naziv, načina rada. Načini rada Opšti, N-Gage i Oflajn se ne mogu preimenovati.



Kalendar i Obaveze

Formiranje stavki kalendara

- 1 Pritisnite i odaberite **Kalendar**.
- 2 Izaberite **Opcije** → **Nova stavka** pa odaberite:
 - **Sastanak**, da Vas podseti na sastanak zakazan za određeni datum i vreme.
 - **Podsetnik**, za unos opšte stavke, beleške, za neki dan.
 - **Godišnjica**, da Vas podseti na rođendane i važne datume. Stavke tipa "godišnjica" se ponavljaju svake godine.
- 3 Popunite sledeća polja: Koristite za kretanje po poljima.
Alarm – Odaberite **Uključi** pa pritisnite da popunite polja za **Vreme alarma** i **Datum alarma**. Alarm se u Dnevnom pregledu pojavljuje sa ikonicom . **Prekidanje alarma kalendara** – Pritisnite **Stop** da prekinete alarm kalendara. Ako pritisnete bilo koji drugi taster, alarm se samo odlaže.
Ponavljanje – Pritisnite da izabrano promenite u stavku sa ponavljanjem (u Dnevnom prikazu se pojavljuje sa).
Ponavljaj se do – Možete da postavite do kog datuma se data stavka ponavlja.
Sinhronizacija – **Privatno** – po izvršenom usaglašavanju, sinhronizaciji, stavku ćete moći da videte samo Vi a ne ostali koji imaju onlajn, direktan, pristup za pregled kalendara. **Javno** – stavka kalendara se prikazuje svima koji imaju onlajn pristup pregledu kalendara. **Isključeno** – stavka se neće kopirati u računar kada vršite usaglašavanje, sinhronizaciju, kalendara. Možete da prebacujete podatke kalendara i obaveza iz brojnih modela Nokia telefona u svoju konzolu kao i da usaglašavate, sinhronizujete, svoj kalendar sa PC računarom koristeći programski paket PC Suite for Nokia N-Gage QD. Vidite funkciju onlajn pomoć paketa PC Suite.
- 4 Da stavku memorišete, pritisnite **Urađeno**.



Prečica: Pritisnite bilo koji taster (-) u bilo kom od prikaza kalendara. Otvara se stavka "sastanak" i ono što unosite se upisuje u polje **Predmet**.



Savet! Ako brišete ili vršite izmene neke stavke sa ponavljanjem, izaberite i kako će se izmena primenjivati: **Kompletno** – sva ponavljanja stavke se brišu / **Samo ovo** – briše se samo trenutna stavka. Na primer, čas koji imate svake nedelje je otkazan. Podesili ste kalendar da Vas upozorava svake nedelje. Odaberite **Samo ovo** i kalendar će Vas podsetiti naredne nedelje.

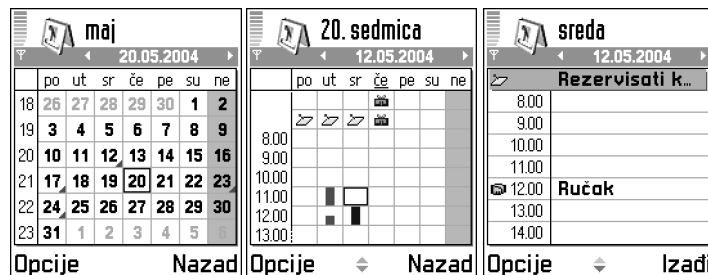


Savet! Stavke kalendara možete da šaljete na kompatibilne telefone. Vidite poglavlje "Poruke", kao i "Slanje podataka preko Bluetooth veze", str. 94.



Savet! Odaberite **Opcije** → **Podešavanja** da promenite pregled koji se prikazuje kada otvorite kalendar, ili da promenite dan kojim počinje sedmica. Da se prikazuju redni brojevi sedmica, za dan kojim počinje sedmica izaberite ponedeljak.

Pregledi kalendara






U mesečnom pregledu, datumi za koje postoje stavke kalendara su označeni malim trouglom u donjem desnom uglu. Podsetnice i godišnjice su postavljene pre 8 časova.

- Da pređete na određeni datum, odaberite **Opcije** → **Idi na datum**. Napišite datum i pritisnite **OK**.
- **Ikonice** u dnevnom i sedmičnom pregledu: - Sastanak, - Podsetnik i - Godišnjica.
- Pritisnite da pređete na današnji dan.





Obaveze - Lista obaveza

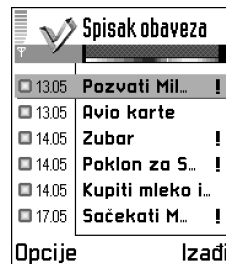
- 1 Pritisnite i odaberite **Ekstra** → **Obaveze**.
- 2 Pritisnite bilo koji taster da unesete tekst u polje **Predmet**.
 - Da podesite datum, rok, obezeze, dođite do polja **Rok** i unesite datum.

- Da postavite prioritet obaveze, dođite do polja **Prioritet** i pritisnite . Ikonice koje označavaju prioritet su:  za **Visok**,  za **Nizak** i bez ikonice za **Normalan**.

3 Da memorišete obavezu, pritisnite **Urađeno**.

Da obavezu označite kao izvršenu, dođite do nje i odaberite **Opcije**→ **Označi kao završ.** ().

Da povratite, obnovite, neku obavezu, odaberite **Opcije**→ **Označi kao nezavrš.** ().



Sl. 17

Obaveze u listi obaveza.

Ekstra





Kalkulator

Da dodate, oduzmete, pomnožite ili podelite, pritisnite  pa odaberite **Ekstra**→ **Kalkulator**.





Napomena: Preciznost ovog kalkulatora je ograničena i on je namenjen samo za jednostavne proračune.

- Odaberite  da broj ubacite u memoriju; označava se sa **M**. Da taj broj preuzmete, pozovete, odaberite . Da neki broj obrišete iz memorije, odaberite **Opcije**→ **Memorija**→ **Obriši**.



Kompozitor

Da napravite sopstveni ton zvona, pritisnite  i odaberite **Ekstra**→ **Kompozitor**. Imajte na umu da se fabrički ubačeni ton zvona ne može menjati.

- 1 Odaberite **Opcije**→ **Novi ton** da otvorite editor i počnete komponovanje. Koristite numeričke tastere da unesete note i pauze (vidite donju tabelu), ili odaberite **Opcije**→ **Ubaci simbol**. Podrazumevana dužina note je 1/4.
 - Da čujete ton, melodiju, odaberite **Opcije**→ **Sviraj**. Da podesite jačinu zvuka, odaberite **Opcije**→ **Jačina**, pre nego što započnete reprodukciju.
 - Da podesite tempo, odaberite **Opcije**→ **Tempo**. Da postepeno ubrzavate ili usporavate tempo, pritisćajte , odnosno . Tempo se meri u taktovima u minutu.
 - Da primenite različite stilove reprodukcije, odaberite jednu ili dve note pa zatim odaberite **Opcije**→ **Stil**→ **Legato** – prelazi između nota se izvode glatko, bez prekida,








Opcije u Kalkulatoru:

Poslednji rezultat,
Memorija, Obriši ekran,
Pomoć i Izadi.
















Opcije u glavnom prikazu
Kompozitor: **Otvori, Novi**
ton, Obriši, Markiraj/
Demarkiraj, Preimenuj
Dupliraj, Pomoć i Izadi.

Opcije u toku
komponovanja: **Sviraj,**
Ubaci simbol, Stil, Tempo,
Jačina, Pomoć i Izadi.

ili pak odaberite opciju **Stakato** – note se reprodukuju pojedinačno kao kratki, oštri tonovi. Odaberite **Prirodno** da uklonite primenjene stilove.


- Da istovremeno odaberete više nota i pauza, pritisnite i držite  i istovremeno pritisnite i držite  ili .
- Da notu(e) povisite ili snizite pola stupnja na notnoj lestvici, dodite do nje i pritisnite  ili .
- Za C#, pritisnite i držite  i istovremeno .

2 Da sačuvate ton, pritisnite **Nazad**.


Taster	Nota	Taster i funkcija
	c	 Skraćuje u koracima dužinu odabrane note ili pauze.
	d	 Produžava u koracima dužinu odabrane note ili pauze.
	e	 Unos pauze.
	f	Pritisnite  da otvorite listu nota i pauza.
	g	 Promena oktave; sve odabrane note i pauze se pomeraju za jednu oktavu.
	a	 Brisanje odabranih nota.
	b	Dugi pritisak na  –  produžava (dodaje se tačka) notu ili pauzu, odnosno skraćuje produženu notu.




Konverter – Konvertovanje jedinica mer

Da biste izvršili konverziju neke mere, kao što je **Dužina** iz jedne jedinice mere (**jardi**) u drugu (**metri**), pritisnite  pa odaberite **Ekstra**→ **Konverter**.





Opcije u Konverteru:
Izaberi jedinicu / Promeni valutu, Vrsta konverzije, Kursevi valuta, Pomoć i Izadi.

 **Savet!** Za obrnuti smer konverzije, unesite vrednost u drugo polje **Količina**. Rezultat se prikazuje u prvom polju **Količina**.

 **Savet!** Da promenite ime neke valute, idite u prikaz Kursevi valuta, dodajte do date valute i odaberite **Opcije**→ **Preimenuj valutu**.



Napomena: Konverter je ograničene preciznosti i može doći do grešaka u zaokruživanju.

- 1 Dodajte do polja **Vrsta** i pritisnite  da otvorite listu mera. Dodajte do mere koju želite da koristite i pritisnite **OK**.
- 2 Dodajte do prvog polja **Jedinica** i pritisnite . Odaberite jedinicu iz koje želite da izvršite konverziju i pritisnite **OK**. Dodajte do narednog polja **Jedinica** i odaberite jedinicu u koju želite da izvršite konverziju.
- 3 Dodajte do prvog polja, **Količina** i unesite iznos koji želite da konvertujete. Drugo polje **Količina** se automatski menja i prikazuje konvertovani iznos.
 Pritisnite  za decimalni zarez, a  za +, - (za temperaturu), odnosno E (eksponent).

Postavljanje osnovne valute i kurseva

Pre nego što budete mogli da sprovodite konverzije valuta, morate odabrati osnovnu valutu i kurseve. Kurs osnovne valute je uvek 1. Osnovna valuta određuje kurseve ostalih valuta.

- 1 Odaberite **Valute** kao vrstu mere, zatim odaberite **Opcije**→ **Kursevi valuta**. Otvara se lista valuta a trenutnu osnovnu valutu vidite na vrhu.
- 2 Da promenite osnovnu valutu, dodajte do neke od valuta i odaberite **Opcije**→ **Post. za osnovnu v.**







Napomena: Kada promenite osnovnu valutu, morate da unesete nove kurseve pošto se svi prethodno uneti poništavaju.

- 3 Dodavanje kurseva. Dodajte do valute i ukucajte novi kurs, tj. koliko jedinica te valute odgovara jedinici osnovne valute koju ste odabrali.
- 4 Pošto postavite sve potrebne kurseve valuta, možete sprovesti konverzije valuta.




Beležnica

Pritisnite  i odaberite **Ekstra**→ **Beležnica**. Beležnicu možete da povežete sa modulom Omiljeno i da šaljete napomene drugim kompatibilnim uređajima. Tekstualne datoteke (formata .txt) koje primete možete da memorišete u Beležnicu.


- Pritisnite  -  da započnete pisanje. Pritisnite  da slova obrišete. Pritisnite **Urađeno** da tekst sačuvate.



Sat

Pritisnite  i odaberite **Ekstra**→ **Sat**. Da promenite vreme ili datum, uđite u modul Sat pa odaberite **Opcije**→ **Podešavanja**. Da promenite vrstu sata koji se prikazuje u pasivnom režimu, dodite u **Datum i vreme** i odaberite **Vrsta sata**→ **Analogni** ili **Digitalni**.

Postavljanje alarma

- 1 Da postavite novi alarm, odaberite **Opcije**→ **Postavi alarm**.
 - 2 Unesite vreme za alarm i pritisnite **OK**. Kada je alarm aktiviran, prikazuje se indikator .
- Da poništite alarm, idite u modul Sat i odaberite **Opcije**→ **Ukloni alarm**.


Isključivanje alarma

- Da isključite alarm, pritisnite **Stop**.
- Kad se aparat oglašava alarmom, pritisnite bilo koji taster, ili pritisnite **Ponovi** da alarm prekinete na pet minuta, posle čega se alarm oglašava ponovo. Ovo možete ponavljati najviše pet puta.

Ako je u vreme podešeno za alarm aparat isključen, on će se automatski uključiti i oglasiti alarmom. Ako pritisnete **Stop**, aparat Vas pita da li želite da ga aktivirate. Pritisnite **Ne** da aparat isključite, ili **Da** da biste mogli da pozivate i primete pozive. Ne pritiskajte **Da** kada upotreba bežičnog telefona može da prouzrokuje smetnje ili opasnost.




Diktafon

Pritisnite  i odaberite **Ekstra**→ **Diktafon**. Možete snimati telefonske razgovore ili govorne podsetnice, kao i preslušavati svoje snimke. Ako snimate telefonski razgovor, u toku snimanja će obe strane čuti tonski signal na svakih pet sekundi.


Opcije u Satu: **Postavi alarm, Promeni alarm, Ukloni alarm, Podešavanja, Pomoć i Izadi**.

Opcije u Diktafonu: **Otvori, Snimi audio snimak, Obriši, Premesti u telefon, Premesti u karticu, Markiraj/ Demarkiraj, Preimenuj snimak, Pošalji, Dodaj u: Favoriti, Podešavanja, Pomoć i Izadi**.

Primarne prečice:








 otvara aplikaciju
Kalendar

 otvara **Primljeno**

 otvara aplikaciju
Beležnica


Opcije u Omiljeno: **Otvori**,
Izmeni ime prečice,
Ikonica prečice, **Obriši**
prečicu, **Premesti**, **Redni**
prikaz / **Mrežasti prikaz**,
Pomoć i **Izađi**.

Diktafon se ne može koristiti dok je aktivna data ili GPRS veza.

- Odaberite **Opcije**→ **Snimi audio snimak** ili **Otvori**. Dođite do neke funkcije i pritisnite  da je odaberete. Koristite:  - da snimate,  - da napravite pauzu,  - da zaustavite,  - da brzo premotate napred,  - da brzo premotate nazad, ili  - da slušate otvorenu audio datoteku.



Favoriti

Da sačuvate prečice, veze do svojih omiljenih slika, napomena, markera itd., pritisnite  i odaberite **Ekstra**→ **Favoriti**.

Dodavanje prečica

Prečice se mogu dodati samo iz same aplikacije, kao što je aplikacija **Slike**. Ovu mogućnost nemaju sve aplikacije.


- 1 Otvorite neku aplikaciju.
- 2 Odaberite čemu želite da dodelite prečicu.
- 3 Odaberite **Opcije**→ **Dodaj u: Favoriti**.



Napomena: Prečica u Omiljeno se automatski ažurira ako stavku na koju ona upućuje premestite, na primer, iz jednog foldera u drugi.



Veb

Razni provajderi servisa nude prezentacije, stranice, posebno urađene za mobilne aparate. Da pristupite tim stranicama, pritisnite  i odaberite **Veb**. Ove stranice su urađene u Wireless Markup Language (WML) ili u Extensible Hypertext Markup Language (XHTML) programskim jezicima. Stranice koje su urađene u Hypertext Markup Language (HTML) jeziku se ne mogu pratiti vašim aparatom.

Za raspoloživost servisa, kao i za način plaćanja i cene, proverite kod svog lokalnog operatora celularne mreže ili provajdera servisa. Provajderi će Vam takođe dati i uputstva o korišćenju njihovih servisa.

Osnovni koraci za pristup Vebu

- Memorirajte parametre neophodne za pristup Veb stranici koju želite da koristite. Vidite deo "Primanje parametara u okviru tekst poruke" kao i "Ručno unošenje parametara".
- Uspostavite vezu sa Vebom. Vidite "Uspostavljanje veze", str. 86.
- Započnite pretraživanje sadržaja stranica. Vidite "Pretraživanje", str. 87.
- Završite vezu sa Vebom. Vidite "Završetak veze", str. 88.

Primanje parametara u okviru tekst poruke

Podešavanja veb servisa možete primiti i kao posebnu tekstualnu poruku od operatora komunikacione mreže ili od provajdera servisa koji nudi datu veb prezentaciju, stranicu. Vidite "Primanje logotipa, tonova, vizitkarti, napomena kalendara i podešavanja", str. 63. Za detaljnije informacije, obratite se svom operatoru mreže ili dobavljaču usluga.



Ručno unošenje parametara


Pridržavajte se instrukcija koje dobijete od svog provajdera.



Savet! Podešavanja se mogu naći i na veb sajtu, na primer, operatora mreže ili provajdera servisa. Možete i da posetite <http://support.n-gage.com>. Linkovi do nacionalnih N-Gage veb sajtova na različitim jezicima se nalaze na <http://www.n-gage.com/select.html>.

Opcije u prikazu Markeri:
Otvori, Preuzmi, Na prethodnu str., Pošalji, Idi na veb adresu / Nađi marker, Dodaj marker, Izmeni, Obriši, Čitaj servisne por., Raskini vezu, Premesti u folder, Novi folder, Markiraj/ Demarkiraj, Preimenuj, Obriši keš, Detalji, Dodaj u: Favoriti, Podešavanja, Pomoć i Izadi.

 **Prečica:** Da započnete povezivanje, pritisnite i držite  u pasivnom režimu.

 **Savet!** Da neki marker pošaljete, dođite do njega i odaberite **Opcije**→ **Pošalji**→ **Kao SMS**.

- 1 Idite u **Alatke**→ **Podešav.**→ **Veza**→ **Pristupne tačke** i definišite parametre pristupne tačke. Vidite "Podešavanja veze", str. 38.
- 2 Idite u **Veb**→ **Opcije**→ **Dodaj marker**. Napišite ime za marker i adresu strane koja je definisana za trenutnu pristupnu tačku.

Prikaz Markeri



Glosar: Marker sadrži Internet adresu (obavezno), ime markera, pristupnu tačku i, ako to data veb strana zahteva, korisničko ime i lozinku.



Napomena: U aparat su možda unete adrese, bukmark oznake, nekih sajtova koji nisu povezani sa Nokiom. Nokia ne odobrava niti garantuje za ove sajtove. Ako se odlučite da im pristupite, potrebno je da preduzmete svu predostrožnost u smislu bezbednosti i sadržaja kao i za bilo koji drugi Internet sajt.



Početna strana definisana za pristupnu tačku. Ako za pretraživanje koristite drugu pristupnu tačku, prema tome se menja i početna strana.




Poslednja posećena strana. Kada aparat raskine vezu sa servisom, adresa poslednje posećene strane ostaje u memoriji sve dok se u toku naredne veze ne poseti nova.




Bilo koji marker koji prikazuje naslov ili Internet adresu datog markera.

Uspostavljanje veze

Pošto memorišete sve neophodne parametre veze, možete pristupati stranicama.

Odaberite neku stranicu ili neki marker, ili upišite adresu, pa pritisnite  da započnete preuzimanje sadržaja stranice u aparat.


Bezbednost veze

Ako je ikonica sigurne veze  prikazana u toku veze, prenos podataka između aparata i Internet mrežnog prolaza, gejtvaja ili servera je šifrovan.



Napomena: Ikona sigurnosti (zaštite) ne označava da je prenos podataka između mrežnog prolaza i servera na kojem se nalazi sadržaj (ili mesta na kojem se nalazi traženo) bezbedan. Provajder servisa štiti prenos podataka između mrežnog prolaza i servera sa sadržajem.

Pretraživanje

- Da u toku pretraživanja odete na prethodnu stranu, pritisnite **Nazad**. Ako **Nazad** nije na raspolaganju, odaberite **Opcije** → **Istorija** da vidite hronološku listu stranica koje ste posetili tokom sesije. Istorija se uvek briše kada se završi sesija pretraživanja.
- Da preuzmete najnovije sadržaje sa servera, odaberite **Opcije** → **Ažuriraj**.
- Da marker memorišete, odaberite **Opcije** → **Sačuvaj kao marker**.
Da stranicu memorišete, u toku pretraživanja odaberite **Opcije** → **Sačuvaj stranicu**. Stranice možete da memorišete ili u memoriju konzole ili na memorijsku karticu, pa ih naknadno pretraživati i kada ste oflajn, tj. kada niste povezani na datu prezentaciju. Da naknadno pristupite tim stranicama, u prikazu Markeri pritisnite .
- Da otvorite podlistu komandi ili opcija trenutno otvorene strane, odaberite **Opcije** → **Servisne opcije**.
- Možete preuzimati objekte kao što su tonovi zvona, slike, logotipi operatora i video snimci. Preuzete objekte vaša konzola memoriše u njima odgovarajuće aplikacije; na primer, preuzeta slika se memoriše u **Slike**.




Važno: Instalirajte samo ono što nudi adekvatnu zaštitu od štetnog softvera.


- Da preuzmete i pogledate nove servisne poruke u toku pretraživanja, odaberite **Opcije** → **Čitaj servisne por.** (prikazuje se samo ako ima novih poruka). Vidite i "Primanje servisnih poruka", str. 64.

Opcije u toku pretraživanja: **Otvori**, **Vidi sliku**, **Servisne opcije**, **Markeri**, **Istorija**, **Idi na veb adresu**, **Čitaj servisne por.**, **Sačuvaj kao marker**, **Pošalji marker**, **Ažuriraj**, **Raskini vezu**, **Prikaži slike**, **Obriši keš**, **Sačuvaj stranicu**, **Nađi**, **Detalji**, **Podešavanje**, **Pomoć** i **Izađi**.



Savet! Da pristupite prikazu Markeri u toku pretraživanja, pritisnite i držite . Da se vratite u prikaz pretraživača, odaberite **Opcije** → **Na prethodnu str.**

Završetak veze

Odaberite **Opcije**→ **Raskini vezu**, ili pritisnite i držite  da prekinete pretraživanje i da se vratite u pasivni režim.


Pražnjenje keš memorije

Informacije i servisi kojima pristupate čuvaju se u keš memoriji vaše konzole.

Keš memorija je memorijski prostor koji se koristi za privremeno smeštanje podataka. Ako ste pristupali, ili pokušavali da pristupite, poverljivim informacijama koje zahtevaju unos lozinke, ispraznite keš memoriju posle svake takve radnje. Podaci ili servisi kojima ste pristupali su upisani u keš memoriju. Da ispraznite keš memoriju, odaberite **Opcije**→ **Obriši keš**.

Podešavanja Veba

Izaberite **Opcije**→ **Podešavanja**.

- **Prim. pristupna tačka** - Da promenite podrazumevanu, primarnu pristupnu tačku, pritisnite  da otvorite listu raspoloživih pristupnih tačaka. Vidite "Podešavanja veze", str. 38.
- **Prikazuj slike** - Ako odaberete **Ne**, kasnije, u toku pretraživanja, ćete moći da preuzmete slike tako što ćete odabrati **Opcije**→ **Prikaži slike**.
- **Slaganje teksta** - Odaberite **Isključeno** ako ne želite da se tekst automatski prenosi u naredni red, odnosno **Uključeno** ukoliko to želite.
- **Veličina slova** - Odaberite veličinu slova u kojoj će se prikazivati tekst.
- **Prim. kodni raspored** - Da bi se tekst na stranicama pretraživača ispravno prikazivao, odaberite odgovarajući (kodni raspored) jezik.
- **Kolačići** - Omogućite, odnosno onemogućite primanje i slanje "kolačića".
- **Potvrdi slanje DTMF** - Odaberite da li želite da se traži potvrda pre nego što vaša konzola pošalje DTMF string u toku govorne veze. Vidite i "DTMF tonovi", str. 30.

Aplikacije i Menadžer

Napomene u vezi instalisanja aplikacija i softvera

U svoju igračku konzolu možete da instalirate dva tipa aplikacija i softvera:

- **J2ME™ aplikacije bazirane na Java™ tehnologiji** koje imaju nastavke .JAD ili .JAR se instaliraju u **Programi**. Nemojte preuzimati PersonalJava™ aplikacije u svoju konzolu pošto se one ne mogu instalirati. Vidite Aplikacije (Java™), str. 90.
- **Druge aplikacije i softver** posebno namenjen za N-Gage igračku konzolu ili koji je pogodan za Symbian operativni sistem se instaliraju u **Menadžer**. Te instalacione datoteke imaju nastavak .SIS. Vidite 'Menadžer – instalisanje i uklanjanje softvera', str. 91.


Instalacione datoteke mogu biti prenete u vašu igračku konzolu iz računara, preuzete u toku pretraživanja ili poslate u sklopu multimedija poruke, kao prilog e-mail poruke ili putem Bluetooth veze. Ako za prenos datoteke koristite programski paket PC Suite for Nokia N-Gage QD, prenesite je u folder **Installation and Java files (C:\nokia\installs)** u vašoj igračkoj konzoli ili na memorijsku karticu. Ako za prenos datoteke koristite Microsoft Windows Explorer, prenesite datoteku na memorijsku karticu (local disc – lokalni disk).



Važno: Instalirajte aplikacije samo iz onih izvora koji nude adekvatnu zaštitu od štetnog softvera.

U toku instalacije, igračka konzola prikazuje informacije o napredovanju instalacije. Kada instalirate neku aplikaciju koja nema digitalni potpis ili sertifikat, igračka konzola Vam prikazuje odgovarajuće upozorenje. Nastavite sa instalacijom jedino ako ste sigurni u poreklo i sadržaj date aplikacije.



Primer: Ako ste instalacionu datoteku primili kao prilog uz e-mail poruku, idite u svoju poštu, otvorite e-mail, otvorite prikaz Prilozi, dođite do instalacione datoteke pa pritisnite  da započnete instalaciju.



Aplikacije (Java™)



Instalisanje neke aplikacije

Opcije u prikazu **Preuzeto:**
Instališi, Obriši, Vidi
detalje, Podešavanja,
Pomoć i Izadi.




Savet! U toku pretraživanja, instalacionu datoteku možete da preuzmete i da izvršite instalaciju bez raskidanja veze.

Opcije u glavnom prikazu Programi: **Otvori, Ukloni, Ažuriraj, Idi na veb adresu, Vidi detalje, Podešavanja, Pomoć i Izadi.**

- 1 Pritisnite  i odaberite **Ekstra**→ **Programi**. Pritisnite  da otvorite prikaz **Programi** u kojem se nalazi lista Java aplikacija u folderu **c:\nokia\installs** vaše igračke konzole.
- 2 Dođite do neke instalacione datoteke i odaberite **Opcije**→ **Instališi**.
- 3 Kada Vas konzola pita da li da instalirate ili da ažurira, obnovi, datu aplikaciju, pritisnite **Da** da nastavite sa instalacijom.
Za instalaciju je neophodna datoteka sa nastavkom .JAR. Ako je nema, konzola će tražiti da je preuzmete. Ako nije definisana pristupna tačka za modul Programi, tražiće se da je odaberete. Za preuzimanje .JAR datoteke možda će biti potrebno da unesete korisničko ime i lozinku za pristup serveru. Ove podatke ćete dobiti od isporučioaca ili proizvođača aplikacije.
- 4 Igračka konzola Vas obaveštava kada je instalacija završena.

Glavni prikaz Programi

- Da startujete neku aplikaciju, program, dođite do njega i pritisnite .
- Da deinstalirate neku aplikaciju, program, dođite do njega i odaberite **Opcije**→ **Ukloni**.
- Da se povežete na mrežu i proverite da li je na raspolaganju novija verzija aplikacije, dođite do aplikacije i odaberite **Opcije**→ **Ažuriraj**.
- Da se povežete na mrežu i vidite dodatne informacije o aplikaciji, dođite do nje i odaberite **Opcije**→ **Idi na veb adresu**.
- Da vidite podatke kao što su tip, broj verzije, isporučilac ili proizvođač neke aplikacije, dođite do nje i odaberite **Opcije**→ **Vidi detalje**.

Podešavanja aplikacija

Da definišete primarnu pristupnu tačku za preuzimanje aplikacija i komponenta aplikacija, idite u prikaz **Prezeto** i odaberite **Opcije**→ **Podešavanja**→ **Primarna prist. tačka**.



Neke Java aplikacije mogu da zahtevaju da se na mrežu povežete preko određene pristupne tačke da biste mogli da preuzmete dodatne podatke ili komponente. U glavnom prikazu Aplikacije, dođite do aplikacije i odaberite **Opcije**→ **Podešavanja**→ **Podešavanja**, pa odaberite:

- **Pristupna tačka**, da odaberete pristupnu tačku koju će aplikacija da koristi. Vidite "Pristupne tačke", str. 39.
- **Veza na mrežu** - Opcije su sledeće:
 - **Dopušteno** - Aplikaciji je dopušteno povezivanje (izlazak) na mrežu bez upozoravanja korisnika.
 - **Prvo pitaj** - Od Vas se traži saglasnost pre nego što aplikacija uspostavi vezu.
 - **Nije dopušteno** - Povezivanje aplikacije na mrežu nije dopušteno.



Menadžer – instalisanje i uklanjanje softvera

Pritisnite  i odaberite **Alatke**→ **Menadžer** da vidite listu:

- Aplikacija i softvera koje možete instalirati (bez ikonice).
- Instaliranih aplikacija i softvera koje možete da uklonite; oznaka je .
- Aplikacija i softvera čija je instalacija obustavljena ili prekinuta; oznaka je . Ove aplikacije ne možete da koristite. Potrebno ih je ili ukloniti ili pokušati ponovnu instalaciju.

Instalisanje softvera



Važno: Instalirajte aplikacije samo iz onih izvora koji nude adekvatnu zaštitu od štetnog softvera.

Opcije u glavnom prikazu Menadžer: **Vidi detalje**, **Vidi sertifikat**, **Instališi**, **Ukloni**, **Vidi protokol**, **Pošalji protokol**, **Detalji memorije**, **Pomoć** i **Izadi**.



Savet! Odaberite **Opcije**→ **Vidi protokol** da vidite koji su programski paketi instalirani a koji uklonjeni, i kada.



Savet! Da instalacioni protokol pošaljete Službi pomoći (help desk) kako bi oni mogli da vide šta je instalirano a šta uklonjeno, odaberite **Opcije**→ **Pošalji protokol**→ **Kao SMS, Kao multimedija, Kao Bluetooth** ili **Kao e-mail** (na raspolaganju jedino ako su postavljena pravilna podešavanja, parametri za e-mail).

Ako instalirate datoteku koja sadrži ažuriranje ili ispravku postojeće aplikacije, prvobitno stanje možete da povratite jedino ako posedujete prvobitnu instalacionu datoteku ili kompletnu rezervnu kopiju uklonjenog softverskog paketa. Da povratite prvobitnu aplikaciju, prvo uklonite postojeću, pa zatim ponovo instalirate aplikaciju sa prvobitne instalacione datoteke ili rezervne kopije.

- 1 Otvorite Menadžer, dođite do nekog instalacionog paketa i odaberite:
 - **Opcije**→ **Vidi detalje**, da vidite podatke kao što su tip, broj verzije, isporučilac ili proizvođač date aplikacije.
 - **Opcije**→ **Vidi sertifikat**, da Vam se prikažu detalji sigurnosnog sertifikata date aplikacije. Vidite "**Rad sa sertifikatima**", str. 45.
- 2 Izaberite **Opcije**→ **Instaliraj**, da započnete instalaciju.
- 3 Kada Vas konzola pita da li da instalira ili da ažurira, obnovi, datu aplikaciju ili softver, pritisnite **Da** da nastavite sa instalacijom.
Ako igračka konzola prikaže sigurnosno upozorenje a Vi odlučite da nastavite sa instalacijom, daje Vam se mogućnost da pogledate detalje kao i sigurnosni sertifikat datog softverskog paketa.
U toku instalacije, eventualno ćete moći i da odaberete jezik na kojem će se odvijati instalacija kao i da odaberete komponente softverskog paketa koje želite da instalirate.
- 4 Igračka konzola Vas obaveštava kada je instalacija završena.

Uklanjanje softvera

Dođite do nekog softverskog paketa i odaberite **Opcije**→ **Ukloni**. Pritisnite **Da** da to potvrdite.

Ako softver uklonite, možete ga ponovo instalirati jedino ako posedujete prvobitni softverski paket ili rezervnu kopiju uklonjenog paketa. Ako uklonite softverski paket, više nećete moći da otvarate dokumenta napravljena u njemu.



Napomena: Ako se neki drugi softverski paket oslanja na uklonjeni paket, on može prestati da funkcioniše. Pogledajte dokumentaciju instaliranog softverskog paketa za više detalja.

Komunikacije




Bluetooth veza

Bluetooth omogućava bežičnu vezu za potrebe igranja igara, slanja slika i teksta ili za uspostavljanje bežičnih veza sa kompatibilnim uređajima sa Bluetooth mogućnostima, kao što su računari. Kako Bluetooth uređaji komuniciraju putem radio talasa, vaša konzola i drugi Bluetooth uređaj ne moraju biti u pravolinijskom vidnom polju. Dva uređaja se samo moraju nalaziti na međusobnom rastojanju od najviše 10 metara, mada vezu mogu ometati prepreke kao što su zidovi ili drugi elektronski uređaji.

Ovaj uređaj je usklađen sa Bluetooth Specifikacijom 1.1 koja podržava naredne profile: Generic Access Profile (Opšti pristup), Service Discovery Profile (Prepoznavanje servisa), Serial Port Profile (Serijski port), Dial-up Networking Profile (Priključivanje preko komutiranih linija), Fax Profile (Telefaks), Headset Profile (Slušalice), Handsfree Profile (Hendsfri), Generic Object Exchange Profile (Opšta razmena objekata), Object Push Profile (Distribucija objekata), i File Transfer Profile (Prenos datoteka). Da biste osigurali saradnju sa ostalim uređajima koji podržavaju Bluetooth tehnologiju, koristite isključivo proširenja koja je odobrila Nokia za ovaj model. Kompatibilnost drugih uređaja sa ovim aparatom proverite sa proizvođačem tih uređaja.

Na nekim lokacijama mogu postojati ograničenja upotrebe Bluetooth tehnologije. Proverite kod svojih vlasti ili kod provajdera servisa.

Rad funkcija koje koriste Bluetooth tehnologiju, ili ostavljanje takvih funkcija da rade u pozadini dok se koriste druge funkcije, povećava energetske zahteve i skraćuje vek baterije.

Pritisnite  i odaberite **Alatke** → **Bluetooth**. Od Vas se traži da date Bluetooth ime svom aparatu.

Ikonice Bluetooth uređaja:



Računar



Telefon



Drugo



Nepoznato



Savet! Pri traženju uređaja, neki Bluetooth uređaji mogu prikazati samo jedinstvene Bluetooth adrese (adrese uređaja). Da saznate jedinstvenu Bluetooth adresu svoje konzole, u pasivnom režimu ukucajte *#2820#.

Bluetooth podešavanja

- **Bluetooth** – Uključeno / Isključeno,
- **Prikazivanje mog ap.:** Vidan svima – vašu konzolu mogu da pronađu drugi Bluetooth uređaji, ili Skriven – vašu konzolu ne mogu da pronađu drugi uređaji.
- **Ime mog aparata** – Definišite Bluetooth ime za svoju igračku konzolu.



Napomena: Pošto aktivirate Bluetooth i promenite **Prikazivanje mog ap.** u **Vidan svima**, vašu konzolu i njeno ime će moći da vide korisnici drugih Bluetooth uređaja.

Slanje podataka preko Bluetooth veze

Jednovremeno može biti aktivna samo jedna Bluetooth veza.

- 1 Otvorite aplikaciju u kojoj se nalazi ono što želite da pošaljete. Na primer, da pošaljete sliku drugom kompatibilnom uređaju, otvorite aplikaciju Slike.
- 2 Odaberite neku stavku, na primer sliku, pa zatim odaberite **Opcije** → **Pošalji** → **Kao Bluetooth**.
- 3 Konzola počinje da traži uređaje u dometu. Bluetooth uređaji koji se nalaze unutar dometa počinju da se pojavljuju na displeju jedan po jedan. Vidi se ikonica uređaja, Bluetooth ime uređaja, vrsta uređaja ili nadimak.



Savet! Ako ste već ranije tražili Bluetooth uređaje, prvo se pojavljuje lista prethodno nađenih uređaja. Da započnete novo traženje uređaja, odaberite **Još uređaja**. Ako isključite svoju konzolu, lista se briše.

- Da prekinete traženje uređaja, pritisnite **Stop**. Lista uređaja se zamrzava i možete da započnete uspostavljanje veze sa nekim od nađenih uređaja.
- 4 Dodate do uređaja sa kojim želite da se povežete i pritisnite **Izaberi**.
 - 5 **Uparivanje (ako ga ne zahteva drugi uređaj, vidite korak 6)**






Glosar: Uparivanje znači prepoznavanje, utvrđivanje identiteta. Korisnici Bluetooth osposobljenih uređaja se međusobno dogovaraju o lozinki i istu lozinku koriste za oba uređaja da bi ih uparili. Uređaji koji nemaju korisnički interfejs imaju fabrički podešenu lozinku.

- Ako drugi uređaj zahteva uparivanje pre nego što se podaci mogu poslati, čuje se tonski signal i od Vas se zahteva da unesete lozinku.
- Formirajte sopstvenu lozinku (dužine 1 do 16 karaktera, numeričku) i dogovorite se sa vlasnikom drugog Bluetooth uređaja da koristite istu lozinku. Lozinka se koristi samo jednom.
- Po uparivanju, uređaj se memoriše u prikaz Upareni uređaji.






6 Pošto se veza uspostavi, prikazuje se obaveštenje **Šalju se podaci**.

Ako slanje ne uspe, poruka ili podaci će biti obrisani. U folderu Nacrti aplikacije Poruke, ne čuvaju se poruke poslate preko Bluetooth.

Provera statusa Bluetooth veze

- Kada je u pasivnom režimu prikazano , Bluetooth je aktivan.
- Kada  trepće, vaša konzola pokušava da se poveže sa drugim uređajem.
- Kada je  stalno prikazano, Bluetooth veza je aktivna.

Uparivanje uređaja

Upareni uređaji se lakše prepoznaju i označeni su sa  u listi rezultata pretrage. U glavnom prikazu Bluetooth modula, pritisnite  da otvorite listu uparenih uređaja (  ).

- **Da se uparite sa nekim uređajem:** Izaberite **Opcije**→ **Novi upareni uređaj**. Konzola započinje traženje uređaja. Dodite do nekog uređaja i pritisnite **Izaberi**. Razmenite lozinku; vidite korak 5 (Uparivanje), str. 94.
- **Da obustavite uparivanje:** Dodite do uređaja i odaberite **Opcije**→ **Obriši**. Ako želite da poništite sva uparivanja, odaberite **Opcije**→ **Obriši sve**.



Savet! Ako ste trenutno povezani sa uređajem i obrišete uparivanje sa tim uređajem, uparivanje se odmah poništava ali veza ostaje aktivna.


- **Postavljanje uređaja za ovlašćeni ili neovlašćeni:** Dodite do uređaja i odaberite **Opcije**→ **Post. kao ovlašćen** - Veze vaše konzole i ovog uređaja se mogu uspostavljati bez vašeg znanja. Nije potrebna nikakva posebna saglasnost ni provera. Ovaj status





Savet! Da pošaljete tekst preko Bluetooth veze (umesto kao tekst poruku), idite u modul Beležnica, napišite tekst pa odaberite **Opcije**→ **Pošalji**→ **Kao Bluetooth**.



Savet! Da definišete kratko ime (nadimak), u prikazu Upareni uređaji dodite do uređaja i odaberite **Opcije**→ **Dodeli nadimak**. Ovo ime Vam pomaže da prepoznate određeni uređaj u toku traženja uređaja ili kada on zahteva uspostavljanje veze.

koristite za sopstvene uređaje, na primer svoj računar, ili uređaje koji pripadaju poverljivim osobama. Ikona  se dodaje pored ovlašćenog uređaja u prikazu Upareni uređaji. **Post. kao neovlaš.** - Zahtevi za povezivanje od ovog uređaja se uvek moraju prvo prihvatiti.

Primanje podataka preko Bluetooth veze

Kada primate podatke preko Bluetooth veze, čuje se tonski signal i pojavljuje se upit da li želite da prihvatite Bluetooth poruku. Ako prihvatite, prikazuje se  i poruka se stavlja u folder Primljeno aplikacije Poruke. Bluetooth poruke su označene sa . Vidite "Primljeno-prijem poruka", str. 62.

Isključivanje Bluetooth

Da isključite Bluetooth, odaberite **Bluetooth** → **Isključeno**.

Povezivanje sa računarom preko Bluetooth

Za više informacija o tome kako instalirati programski paket PC Suite for Nokia N-Gage QD, kako se povezati sa kompatibilnim računarom preko Bluetooth veze i kako koristiti paket PC Suite for Nokia N-Gage QD, vidite **Installation Guide for PC Suite** na CD-ROM disku u delu "Software" kao i PC suite **Help**.

Korišćenje CD-ROM diska

CD-ROM bi trebalo da se sam startuje pošto ga ubacite u CD-ROM dražv kompatibilnog PC računara (WinXP, Win98, WinME, Win98SE i Win2000 kompatibilan). Ako se to ne dogodi, uradite sledeće: Otvorite Windows Explorer i pređite u koreni direktorijum CD-ROM diska. Kliknite dva puta na datoteku **N-Gage QD.exe** da otvorite korisnički interfejs CD-ROM diska.

Informacije o bateriji

Punjenje i pražnjenje

Vaš aparat se napaja energijom iz punjive baterije. Puno eksploatacione karakteristike nove baterije se postižu tek poslije dva ili tri kompletna ciklusa punjenja i pražnjenja. Baterija se može puniti i prazniti stotine puta ali će se na kraju istrošiti. Kada se aktivno vreme i vreme u pasivnom režimu značajno skrate, kupite novu bateriju. Koristite samo baterije koje je odobrila Nokia i puniti ih samo punjačima koje je Nokia odobrila za ovaj model aparata.

Kada se punjač ne koristi, iskopčajte ga iz električne utičnice iz aparata. Ne ostavljajte bateriju povezanu na punjač. Prekomerno punjenje može da joj skрати životni vek. Ako se ne koristi, potpuno puna baterija će se vremenom sama isprazniti. Ekstremni temperaturni uslovi mogu da utiču na sposobnost punjenja baterije.

Upotrebljavajte bateriju samo za ono za šta je namenjena. Nikada ne koristite oštećeni punjač ili bateriju.

Ne izlažite bateriju kratkom spoju. Do slučajnog kratkog spoja može da dođe kada neki metalni predmet, novčić, spajalica ili pero, napravi direktan kontakt pozitivnog (+) i negativnog (-) izvoda baterije. (Izvodi su metalne tračice na bateriji.) To može da se desi, recimo, kada rezervnu bateriju nosite u džepu ili tašnici. Kratkim spajanjem izvoda može da se ošteti baterija ili predmet kojim se spaja.

Ostavljanje baterije na toplim ili hladnim mestima, kao što je zatvoreni automobil u letnjim ili zimskim uslovima, smanjuje

kapacitet i vek trajanja baterije. Pokušavajte da bateriju uvek držite na temperaturi između 15°C i 25°C (59°F i 77°F). Aparat sa zagrejanom ili hladnom baterijom može privremeno da ne radi, čak i kada je baterija potpuno napunjena. Eksploatacione karakteristike baterije su posebno ograničene pri temperaturama znatno ispod tačke mržnjenja.

Ne bacajte baterije u vatru! Baterije odlazite u skladu sa lokalnim propisima. Molimo da ih po mogućstvu recirkirate. Ne odlazite ih kao kućni otpad.

ČUVANJE I ODRŽAVANJE

Vaš aparat je proizvod visokog kvaliteta konstrukcije i izrade i njime treba postupati pažljivo. Naredne sugestije će Vam pomoći da očuvate pravo na garanciju kojom je pokriven ovaj proizvod.

- Aparat održavajte suvim. Atmosferske padavine, vlaga, kao i sve vrste tečnosti ili vlage mogu da sadrže minerale koji prouzrokuju koroziju elektronskih kola. Ako se aparat pokvasi, izvadite bateriju i ostavite aparat da se potpuno osuši pre nego što u njega vratite bateriju.
- Ne upotrebljavajte aparat, niti ga držite na prašnjavim i prljavim mestima. Njegovi pokretni delovi i elektronske komponente se mogu oštetiti.
- Nemojte držati aparat na mestima sa visokom temperaturom. Visoke temperature mogu da skrate vek

trajanja elektronskih uređaja, da oštete baterije i da deformišu ili istope neke plastične materijale.

- Nemojte držati aparat na mestima sa niskom temperaturom. Kada se aparat zagreje do svoje normalne temperature, u unutrašnjosti može da se formira vlaga i da ošteti ploče sa elektronskim kolima.
- Ne pokušavajte da otvarate aparat osim na način koji je opisan u ovom uputstvu.
- Aparat nemojte da ispuštate, protresate ili udarate. Grubo rukovanje može da prouzrokuje lomljenje unutrašnjih ploča i precizne mehanike.
- Za čišćenje aparata ne upotrebljavajte jake hemikalije, rastvarače za čišćenje, ili jake deterdžente.
- Ne bojte telefon. Boja može da blokira pokretne delove aparata i da ometa pravilan rad.
- Koristite samo isporučenu antenu ili odobrenu zamensku antenu. Neodobrene antene, modifikacije ili dodaci mogu da oštete aparat i da predstavljaju kršenje propisa kojima se regulišu radio uređaji.

Sve gornje sugestije se u istoj meri odnose na ovaj aparat, na punjač i na sva proširenja. Ako neki aparat ne funkcioniše ispravno, odnesite ga u najbliži ovlašćeni servis.

DODATNE INFORMACIJE U VEZI BEZBEDNOSTI

Radno okruženje

Imajte na umu da treba da se pridržavate svih posebnih propisa koji važe na datoj lokaciji i da isključite svoj aparat uvek kada je zabranjena njegova upotreba, ili kada ona može da

prouzrokuje smetnje ili opasnost. Koristite aparat samo u njegovim normalnim radnim položajima. Da biste očuvali usklađenost sa smernicama o izloženosti zračenju radiofrekventnih talasa, koristite samo proširenja koja je odobrila Nokia za ovaj aparat. Kada je aparat uključen i nosi se prslonjen uz telo, uvek koristite odobrenu futrolu ili torbicu.

Medicinski uređaji

Rad svih radiopredajnih uređaja, uključujući i bežične telefone, može da stvara smetnje u funkcionisanju neadekvatno zaštićenih medicinskih uređaja. Konsultujte lekara ili proizvođača medicinskog uređaja da utvrdite da li je dati uređaj adekvatno zaštićen od energije spoljašnjih radiofrekventnih talasa, kao i za sva druga pitanja. Isključite svoj aparat u zdravstvenim ustanovama kada to nalažu u njima istaknuta pravila. Bolnice ili zdravstvene ustanove možda koriste opremu koja može da bude osetljiva na energiju spoljašnjih radiofrekventnih talasa.

Pejsmejkeri Proizvođači pejsmejкера preporučuju minimalno rastojanje od 6 inči (15,3 cm) između bežičnog telefona i pejsmejкера kako bi se izbegle moguće smetnje kod rada pejsmejкера. Ove preporuke se poklapaju sa nezavisnim istraživanjima i preporukama Wireless Technology Research. Osobe sa pejsmejkerima treba da:

- aparat, kada je uključen, uvek drže na rastojanju većem od 6 inči (15,3 cm) od svog pejsmejкера,
- ne nose aparat u džepu na grudima, i
- da aparat drže na uhu na suprotnoj strani od pejsmejкера kako bi mogućnost stvaranja smetnji svele na minimum.

Ukoliko imate bilo kakav razlog da posumnjate da dolazi do smetnji, odmah isključite ovaj aparat.

Slušni aparati Neki digitalni bežični aparati mogu da stvaraju smetnje izvesnim slušnim aparatima. Ako se smetnje jave, obratite se svom provajderu servisa.

Motorna vozila

Radiofrekventni signali mogu da utiču na nepropisno instalisane ili neadekvatno zaštićene elektronske sisteme u motornim vozilima kao što su elektronski sistemi za ubrizgavanje goriva, elektronski sistemi za zaštitu od proklizavanja (zaštitu od blokiranja), elektronski sistemi za regulaciju brzine, sistemi sa vazdušnim jastukom. Za dodatne informacije se obratite proizvođaču ili predstavniku proizvođača vozila ili opreme koja je naknadno ugrađena.

Samo kvalifikovano osoblje bi trebalo da servisira ovaj aparat ili da ga instalira u motorno vozilo. Pogrešno instalisanje ili servisiranje može da budu opasno i da poništi sve garancije za ovaj aparat. Proveravajte redovno da li je celokupna oprema bežičnog aparata u vašem vozilu propisno montirana i da li pravilno funkcioniše. Ne držite niti nosite zapaljive tečnosti, gasove ili eksplozivne materije na istom mestu na kojem držite ovaj aparat, njegove delove ili proširenja. Kod motornih vozila koja su opremljena vazdušnim jastukom, imajte u vidu da se vazdušni jastuci naduvavaju velikom silom. Ne postavljajte nikakve predmete, uključujući fiksne i prenosne bežične uređaje, u prostor iznad vazdušnih jastuka, niti u zonu naduvavanja vazdušnog jastuka. Ukoliko je bežični uređaj za automobil nepropisno instalisan a vazdušni jastuk se naduva, može doći do ozbiljnih povreda.

Upotreba ovog aparata u avionu je zabranjena u toku leta. Isključite svoj aparat pre ulaska u avion. Upotreba bežičnih telekomunikacionih aparata i uređaja u avionu može da

predstavlja opasnost za funkcionisanje aviona, da dovede do prekida bežične telefonske mreže, i da bude protivzakonita.

Potencijalno eksplozivne sredine

Isključite svoj aparat kada se nalazite u nekoj sredini sa potencijalno eksplozivnom atmosferom i pridržavajte se svih znakova i uputstava. Potencijalno eksplozivne atmosfere obuhvataju i ona mesta na kojima se obično preporučuje da isključite motor u vozilu. Varnice u takvim sredinama mogu da prouzrokuju eksploziju ili požar koji za rezultat imaju telesne povrede ili čak i smrt. Isključite ovaj aparat na mestima dolivanja goriva; u blizini pumpi u servisima. Pridržavajte se ograničenja upotrebe radio uređaja u skladištima goriva, magacinima i distributivnim centrima, hemijskim postrojenjima ili na mestima na kojima se odvija miniranje. Zone sa potencijalno eksplozivnom atmosferom su često, ali ne uvek, jasno obeležene. One obuhvataju potpalublja plovnih objekata, objekte za prenos ili skladištenje hemikalija, vozila na tečni gas (propan ili butan gas), kao i zone u kojima se u vazduhu nalaze hemijska isparenja ili čestice kao što su žitarice, prašina ili metalni prah.

Informacije o bezbednosti video igara

O fotosenzitivnim napadima Veoma mali procenat ljudi može doživeti napad pri izlaganju određenim vizuelnim efektima, uključujući bleštanje svetala ili slika koje se pojavljuju u video igrama. Čak i lica koja nemaju raniju istoriju napada ili epilepsije, mogu da zapadnu u nedijagnostikovana stanja uzrokovana fotosenzitivnim epileptičkim napadima u toku posmatranja video igara. Ovi napadi mogu da imaju različite simptome, uključujući i rastrojenost, poremećaj vida,

grčenje očiju i lica, grčenje ili trešenje ruku i nogu, gubitak orijentacije ili trenutacan gubitak svesti. Napadi takođe mogu da prouzrokuju onesvešćivanje ili konvulzije koje mogu da dovedu do povređivanja usled pada ili udara u okolne predmete.

Odmah prekinite sa igranjem i obratite se lekaru ako se pojavi neki od pomenutih simptoma. Odrasle osobe koje dozvole maloletnicima (ili deci) da igraju ove igre treba da obrate pažnju na pomenute simptome ili pitaju decu da li se oni kod njih javljaju, pošto su kod dece ovi napadi češći nego kod odraslih. Rizik od fotosenzitivnih napada može da se umanjí igranjem u dobro osvetljenoj prostoriji i izbegavanjem igranja u stanju iscrpljenosti i zamora. Ukoliko Vi sami, ili neko od rođaka ima istoriju napada ili epilepsije, pre igranja obratite se lekaru.

Igrajte bezbedno Pravite pauze u igranju najmanje na pola časa. Odmah prestanite sa igranjem kada počnete da osećate zamor, neprijatnost ili bol u šakama i/ili rukama. Ako se takvo stanje nastavi, obratite se lekaru.

Upotreba vibracija može da pogorša povrede. Ne uključujte vibracije ako osećate bol u kostima zglobova prstiju, šake, ručnog zgloba ili ruku.



Hitni pozivi



Važno: Bežični telefoni, uključujući i ovaj aparat, za svoj rad koriste radio signale, bežične mreže, zemaljske žičane mreže i funkcije koje programira sam korisnik. Iz tog razloga se ne može garantovati uspostavljanje veze u svim uslovima. Ne bi trebalo da se nikada

oslanjate isključivo na bežični aparat za kritične komunikacije kao što su medicinski hitni slučajevi.

Slanje hitnih poziva:

- 1 Uključite aparat ukoliko nije uključen. Proverite da li je jačina signala adekvatna.
U nekim komunikacionim mrežama je potrebno da je važeća SIM kartica pravilno uložena u aparat.
- 2 Pritisnite  potreban broj puta da obrišete sadržaj ekrana i aktivirate aparat za telefoniranje.
- 3 Unesite zvanični broj službe pomoći za datu lokaciju.
Brojevi službe pomoći su različiti za različite lokacije.
- 4 Pritisnite taster .

Ako su aktivirane određene funkcije, možda ćete prvo morati da ih isključite da biste mogli da uputite poziv službi pomoći. Ako je u aparatu aktiviran način rada "oflajn" ili "let", morate ga prvo promeniti i aktivirati telefonsku funkciju da biste mogli da uputite hitni poziv. Pogledajte ovo uputstvo ili se obratite svom provajderu servisa za detaljnije informacije.

Kada šaljete poziv službi pomoći, dajte sve neophodne informacije što je moguće tačnije. Vaš bežični aparat može da bude jedino sredstvo komunikacije na mestu nesreće. Ne prekidajte vezu sve dok Vam se to ne dopusti.



UPOZORENJE! U režimu, načinu rada, "oflajn" ne možete da upućujete (niti da primete) pozive, uključujući i hitne pozive, niti možete da koristite druge funkcije koje zahtevaju mrežno pokrivanje.

Informacije o sertifikaciji (SAR)

OVAJ APARAT ZADOVOLJAVJA MEĐUNARODNE SMERNICE KOJE SE ODOSE NA IZLOŽENOST RADIO TALASIMA

Vaš mobilni aparat je radio predajnik i prijemnik. On je projektovan i proizveden tako da ne prelazi granične vrednosti izloženosti energiji radiofrekventnih talasa koje preporučuju međunarodne smernice (ICNIRP). Te granične vrednosti su do sveobuhvatnih smernica i one određuju dopuštene nivoe energije radiofrekventnih talasa za opštu populaciju. Ove smernice su razvile nezavisne naučne organizacije putem periodičnih i detaljnih procena naučnih studija. Ove smernice sadrže i značajnu sigurnosnu rezervu koja je namenjena da osigura bezbednost svih osoba bez obzira na starosnu dob ili zdravstveno stanje.

Standard za izloženost za mobilne aparate koristi jedinicu mere koja se naziva stepen specifične apsorpcije, ili SAR (Specific Absorption Rate). SAR granična vrednost naznačena u tim međunarodnim smernicama iznosi 2,0 W/kg*. Testovi za određivanje SAR vrednosti sprovode se za standardne radne položaje sa aparatom koji emituje na svojoj najvećoj atestiranoj snazi u svim ispitivanim frekventnim opsezima. Mada je SAR vrednost ustanovljena za najveći atestirani nivo snage, stvarna SAR vrednost aparata u radu može da bude značajno ispod te maksimalne vrednosti. Ovo je stoga što je ovaj aparat projektovan da radi na više nivoa snage kako bi koristio samo onoliko snagu koja je potrebna da dospe do

mreže. Generalno, što ste bliže baznoj stanici, snaga predaje aparata je niža.

Najviša SAR vrednost za ovaj aparat pri testiranju za držanje na uhu iznosi 0,57 W/kg.

Ovaj aparat zadovoljava smernice za izloženost radiofrekventnim talasima kada se koristi bilo u normalnom položaju, uz uho, ili kada je odvojen od tela najmanje 2,2 cm. Kada se koristi futrola, kopča za pojas ili držač za nošenje na telu, isti ne bi trebalo da sadrži metal i trebalo bi da održava proizvod odvojen od tela najmanje 2,2 cm.

Za slanje datoteka ili poruka, ovom aparatu je neophodna kvalitetna veza sa komunikacionom mrežom. U nekim slučajevima, slanje datoteka i poruka može da bude odloženo sve dok takva veza ne postane dostupna. Obezbedite da se ova rastojanja ispoštuju sve dok se predaja ne završi.

* SAR granična vrednost za mobilne aparate u javnoj upotrebi iznosi 2,0 vata po kilogramu (W/kg) u proseku raspoređeno na deset grama telesnog tkiva. Smernice sadrže i značajnu sigurnosnu rezervu radi dodatne zaštite ljudi kao i na račun kompenzacije mogućih odstupanja u izmerenim vrednostima. SAR vrednosti mogu biti različite u zavisnosti od nacionalnih zahteva za izveštavanjem kao i od frekventnog opsega komunikacione mreže. Podatke o SAR vrednostima u drugim regionima možete naći u sklopu informacija o proizvodu na adresi www.nokia.com.

Indeks

A

Alarmi

Alarmi kalendara 77

Sat sa alarmom 83

Aplikacije, Java 89, 90

B

Biranje glasom 51

Bluetooth

Adresa uređaja 94

Fabrički postavljena lozinka 94

Ikonice uređaja 94

Indikatori statusa veze 95

Isključivanje 96

Lozinka,

terminološko objašnjenje 94

Uparivanje 94

Uparivanje,

terminološko objašnjenje 94

Zahtevi za povezivanje 95

Zahtevi za uparivanje 95

Brzo biranje 28

C

CD-ROM 96

D

Datum

Podešavanja 42

Dnevnik

Brisanje sadržaja 33

Filtriranje 33

DNS, Servis imena domena,
terminološko objašnjenje 41

E

E-mail 60

Oflajn 67

Otvaranje 66

Preuzimanje iz pošte 65

Prikazivanje priloga 66

Udaljeno poštansko sanduče
(e-mail server) 64

F

Fiksno biranje 44

Formati datoteka

SIS datoteka 89

G

Govorna pošta 27

Preusmeravanje poziva
na govornu poštu 30

Govorne poruke 27

GPRS 38

Merač podataka 33

Podešavanja 42

Terminološko objašnjenje 38

H

Hendsfri

Vidite *Zvučnik*

I

Igračka kartica 14

Igre

Brisanje igračkih podataka 17

N-Gage način rada 74

Oflajn način rada 74

Rad sa igračkim podacima 17

Više igrača 16

Započinjanje igre 16

Indikatori i ikonice u pasivnom
režimu 22

Indikatori veze

Bluetooth 95

GPRS 22

GSM data veza 22

Info poruke 68

Info servis

Vidite *Info poruke*. 68

Internet pristupne tačke (IAP)

Vidite *Pristupne tačke*

IP adresa, terminološko objašnjenje 41

ISDN, terminološko objašnjenje 40

Isecanje

Tekst 59

J

Java

Vidite *Aplikacije*.

K

Kalendar

Alarm 77

Korišćenje paketa PC Suite 77

Prekidanje alarma kalendara 77

Slanje stavki 78

Keš 88

Kontakt kartice

Memorisanje DTMF sekvenci 30

Ubacivanje slika 49

Uklanjanje tonova zvona 50

Kontrola jačine zvuka 26

U toku veze 27

Zvučnik 26

Kopiranje

Imena između SIM kartice
i memorije konzole 50

Tekst 59

L

Lista poziva

Vidite *Dnevnik*

M

Malo memorije

Pregled utroška memorije 23

Marker, terminološko objašnjenje 86

Memorijska kartica 14, 24

Lozinka 25

Otključavanje 26

Meni

Reorganizovanje 21

Minijature

U kontakt karticu 49

Mirovanje

Vidite *Pasivni režim rada* 21

Multimedija poruke 60

Ponovna reprodukcija

zvučnih zapisa 63

Reprodukcija zvučnih zapisa 63

N

Nadimci (glasovne komande) 51

Dodela 51

Pozivanje 52

P

Pasivni režim rada 21

PC računar

Povezivanje 96

PC Suite

Podaci kalendara 77

PIN kod 43

Podešavanja

Aplikacije (Java™) 91

Bluetooth 94

Datum i vreme 42

Dnevnik 33

Ekran 36

Fabrička podešavanja 36

Jezik 35

Kalendar 78

Personalizovanje konzole 21

PIN kod 43

Preusmeravanje poziva 30

Pristupne tačke 39

Pristupni kodovi 43

Sertifikati 45

Skrin sejver 36

Šifra blokade 43

Veza za prenos podataka
(data veze) 38

Zabrana poziva 46

Zvuci 74

Podešavanja veze 38

Podsetnica

Vidite *Kalendar, Alarm*

Pomoć 18, 20

Ponovi

Alarm kalendara 77

Sat sa alarmom 83

Poruke

- Multimedija poruke 60
- Pisanje e-mail poruke 60

Poštansko sanduče 64

Pozivi

- Birani brojevi 31
- Međunarodni 27
- Ograničenje cene 32
- Podešavanja 36
- Podešavanja preusmeravanja poziva 30
- Primljeni 31
- Spajanje 30
- Trajanje 31

Prazan ekran

- Vidite *Pasivni režim rada*

Prebacivanje sa jedne aplikacije na drugu 20

Prečice

- u Omiljeno 84
- u Pasivnom režimu rada 21
- u Slike 53

Pregled slika 53

Prijezd SIM kartice 32

Pristupne tačke 38

- Parametri, napredni 41
- Podešavanja 39

Pristupni kodovi 43

S

Sat

- Alarm 83
- Podešavanja 83
- Ponovi 83

Sertifikati 45

- Servisni centar za tekstualne poruke
- Dodavanje novog 69

SIM kartica

- Imena i brojevi 34
- Kopiranje imena i brojeva 50
- Poruke 67
- Poruke na SIM kartici 34

SIS datoteka 89

Slanje

- Kontakt kartice, Vizitkarte 50

Slike

- Dodavanje u kontakt karticu 50
- Pregled 53

SMS centar 69

SMS servisni centar 69

Snimanje nadimaka

- (glasovnih komandi) 51

Softver

- Prenos .SIS datoteke u aparat 89

Š

Šifra blokade 43

T

Tonovi zvona

- Dodavanje ličnog tona zvona 50
- Podešavanja 74
- Primanje u okviru tekst poruke 63

U

- Udaljeno poštansko sanduče (e-mail server) 64

Umetanje

- Tekst 59

USSD instrukcije 68

V

Veb

- Pristupne tačke;
- vidite *Pristupne tačke*

Veze sa računarom 96

- Veze za prenos podataka (data veze)
- Indikatori 22

Video rekorder 54

Vreme

- Podešavanja 42

Z

Zvuci

- Audio snimanja 83
 - Isključivanje tona zvona 29
 - Podešavanja 74
 - Uklanjanje ličnog tona zvona 50
- ### Zvučnik 26
- Aktiviranje 26
 - Isključivanje 26